€ 4,50 CyberMedia Ausgabe 206 » 12/2010

M! GAMES

MANIAC.DE

Österreich € 5,20 / Schweiz sfr 9,00 / BeNeLux € 5,30
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,10

PLAYSTATION XBOX NINTENDO



Spiele legal kopieren?
Die Piraten im Kreuzverhör



[redacted]rung
[redacted]sole

TOP-TESTS
God of War: Ghost of Sparta, Rock Band 3, Fallout: New Vegas

KNIGHTS CONTRACT

Sensenmann und Hexe in blutiger Mission: Eklige Monster, magische Finisher und cleveres Teamwork im japanischen Geheimtipp

DUKE NUKEM FOREVER

Er kommt – und das gewaltig! Unsere Spieleindrücke ab Seite 42



FOLTER, MORD & KRIEG

WIE WEIT DÜRFEN SPIELE GEHEN?

- **MEDAL OF HONOR & SAW 2 IM TEST** – jenseits des guten Geschmacks
- **CALL OF DUTY: BLACK OPS** – diese Gewaltszenen fehlen in Deutschland
- **EXPERTEN-ANALYSE:** Das sagen Wissenschaft, USK und Spieler

FABLE 3

90%: Verrückt, verkopft, fantastisch: Peter Molyneux löst alle Versprechen ein

RESISTANCE 3

Integration auf amerikanisch: Schießt die Alien-Invasoren mit irrwitzigen Waffen in die ewigen Jagdgründe



Es ist doch nur ein Spiel



Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover. Mehr auf Seite 102.

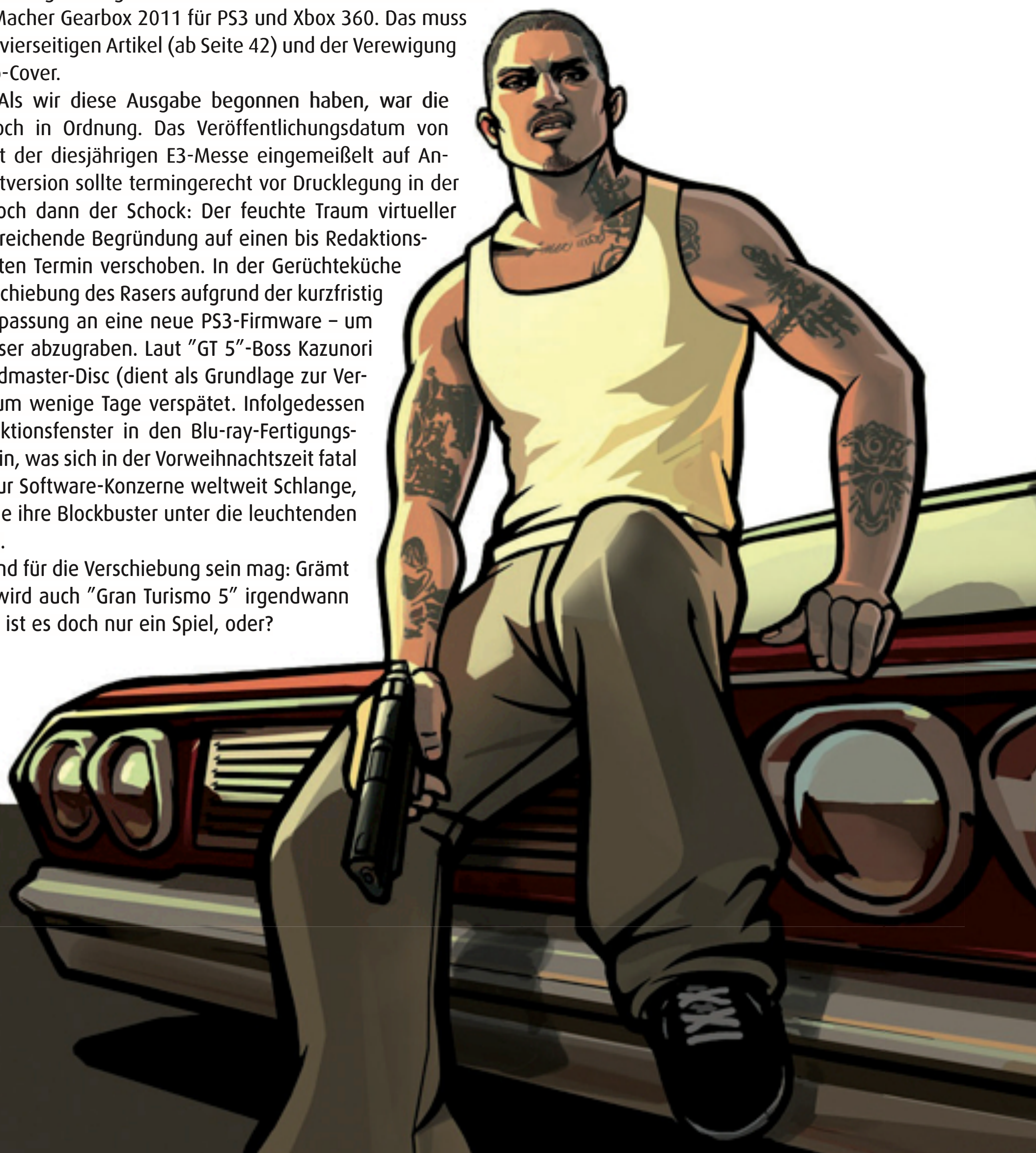
Diese Floskel ging wohl jedem passionierten Zocker schon einmal über die Lippen. Meist dürfte sie in der Situation höchster Bedrängnis gefallen sein, wenn man von Nichtspielern oder Games-Kritikern in die schmuddelige, anstößige, vielleicht sogar kranke Ecke gestellt wurde. Weil mal wieder die neueste Studie den angeblichen Nachweis erbracht hat, dass zwischen Videospiel-Konsum und Gewaltbereitschaft im echten Leben ein kausaler Zusammenhang besteht. Und weil im Zuge dieser Studie das TV-Report-Magazin "Investigativ 08/15" bewegte Bilder aus den gerade so in der Szene angesagten Games über Kabel und Satellit schickte. Bilder, die Folter, Mord und Krieg zeigen; in denen Köpfe platzen, Gliedmaßen abgeschossen und Augen aus ihren Höhlen geschnitten werden. "Das sei einfach nur krank!", schließt der selbstverständlich in allen Medien bewanderte Reporter seinen Bericht. Angesichts solch erdrückender Beweislast – und weil man vielleicht gerade keine Lust hat, sein komplexes interaktives Hobby langwierig zu erklären und zu verteidigen – entfährt einem schon mal die Generalentschuldigung: "Es ist doch nur ein Spiel!"

Wir können an dieser Stelle Entwarnung geben: Mittlerweile bemühen nicht einmal mehr die üblichen Verdächtigen in Politik und Forschung den 'kausalen Zusammenhang'. Dennoch: Die schockierende Kraft solcher Bilder ist nicht schönzureden, schon deshalb nicht, weil die Szenen aus in Deutschland frei erhältlichen Ab-18-Spielen wie "Saw II" und "Resident Evil 5" stammen. Daher stellen wir diesen Monat in unserem Top-Thema die Frage: "Wie weit dürfen Spiele gehen?" Antworten erhaltet Ihr aus der Wissenschaft, von der Spiele-Industrie sowie der USK. Auch wir haben uns die Köpfe heiß diskutiert – unsere Gedanken zu moralisch zweifelhaften Titeln wie "Medal of Honor" sowie alle weiteren Fakten lest Ihr ab Seite 10.

Ein Spiel, das ebenfalls Geschmacksgrenzen überschreitet und den Rekord für die längste Entwicklungsdauer hält (und das mit seinen 14 Jahren wohl bis ans Ende der Videospiel-Tage), nähert sich tatsächlich der Fertigstellung: "Duke Nukem Forever" erscheint unter Leitung der "Borderlands"-Macher Gearbox 2011 für PS3 und Xbox 360. Das muss gefeiert werden, mit einem vierseitigen Artikel (ab Seite 42) und der Verewigung des Dukes auf unserem Abo-Cover.

Apropos Fertigstellung: Als wir diese Ausgabe begonnen haben, war die Welt für Sony und uns noch in Ordnung. Das Veröffentlichungsdatum von "Gran Turismo 5" stand seit der diesjährigen E3-Messe eingemeißelt auf Anfang November und die Testversion sollte termingerecht vor Drucklegung in der M!-Redaktion eintreffen. Doch dann der Schock: Der feuchte Traum virtueller Rennfahrer wurde ohne hinreichende Begründung auf einen bis Redaktionsschluss nicht näher benannten Termin verschoben. In der Gerüchteküche munkelt man von einer Verschiebung des Rasers aufgrund der kurzfristig notwendig gewordenen Anpassung an eine neue PS3-Firmware – um Raubkopierern das Fahrwasser abzugraben. Laut "GT 5"-Boss Kazunori Yamauchi habe sich die Goldmaster-Disc (dient als Grundlage zur Vervielfältigung) dadurch nur um wenige Tage verspätet. Infolgedessen soll aber das "GT 5"-Produktionsfenster in den Blu-ray-Fertigungsanlagen verpasst worden sein, was sich in der Vorweihnachtszeit fatal auswirkt: Da stehen nicht nur Software-Konzerne weltweit Schlange, sondern auch Filmfirmen, die ihre Blockbuster unter die leuchtenden Tannenbäume legen wollen.

Was auch immer der Grund für die Verschiebung sein mag: Grämt Euch nicht – wie der Duke wird auch "Gran Turismo 5" irgendwann im Laden liegen. Außerdem ist es doch nur ein Spiel, oder?



6 Knights Contract

EXTENDED



DER SPIELE-FÜHRER FÜR DIE KOMMENDEN MONATE

ab Seite 29

» KOMPLETT
» KOMPAKT
» KOMPETENT

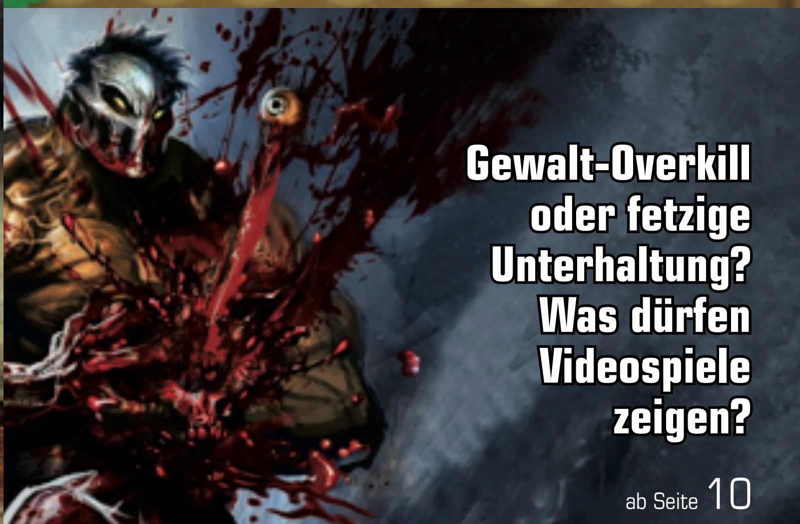
TOP-THEMA

NACHRICHTEN

COM!NG



94 Kirby's Epic Yarn



Gewalt-Overkill oder fetzige Unterhaltung? Was dürfen Videospiele zeigen?

ab Seite 10



52 Fable III

PREVIEW

SPIELE-TESTS

NACHSPIEL

ONLINE-TESTS

IMPORT-TESTS

INTERAKTIV

RUBRIKEN



KNIGHTS CONTRACT

Je ungleicher das Team, desto größer der Unterhaltungswert: M! zieht mit Hexe und Scharfrichter gegen dunkle Mächte in die Schlacht.


360 Die Todesritter in ihren schweren Rüstungen stecken einiges weg, aber mit Gretchens Magie reißen wir ihnen die dunklen Metallplatten vom Körper.

Reichen Einzelgänger-Helden dem modernen Actionspieler nicht mehr? Jahrelang schlugen sich Sam Fisher und Solid Snake wie einsame Wölfe durch ihre Abenteuer, jetzt geht so mancher Held von heute nicht mehr ohne Begleitung vor die Tür. Schon 2008 hatte der persische Prinz seine Elika im Schlepptau, bei "Enslaved" sind Monkey und Trip aufeinander angewiesen. Auch das bald erscheinende "Majin and the Forsaken Kingdom" setzt auf die Kooperation zwischen einem flinken Dieb und seinem kräftigen Begleiter.

All diese Titel haben eines gemein: Der KI-gesteuerte Mitläufer ist nicht länger ein lästiges Anhängsel. Die Mitstreiter agieren clever, sind dem Helden eine Hilfe und für die Handlung oft nicht weniger wichtig. Vor allem für das Storytelling bietet dieser Ansatz große Vorteile: Seid Ihr mit Begleitung unterwegs, haben Eure Helden etwas zu reden. Gelegenheit also, Plot-Feinheiten zu erörtern, die Charakterisierung der Protagonisten zu vertiefen oder dem Spieler unaufdringlich einen kleinen Hinweis zu geben. Zwei interagierende Charaktere sprengen das klassische Schema 'Action – Sequenz – Action' und lassen viele Titel auf diese Weise runder und harmonischer wirken.

Wobei die Beziehung zwischen Heinrich und Gretchen alles andere als einträchtig ist: Die beiden Protagonisten von "Knights Contract", dem neuen brachialen Actionspiel von Yoshiki Okamotos Studio Game Republic (u.a. "Genji", "Folklore"), lernen sich unter den denkbar schlechtesten Umständen kennen. Gretchen soll als Hexe geköpft werden, Heinrich ist der Scharfrichter. Doch er hegt Zweifel an der Rechtmäßigkeit des Urteils. Auf Druck von Großinquisitor Faust waltet er trotzdem seines Amtes. Das hat Folgen: Kurz vor ihrem Ableben verhext Gretchen den Hünen, fortan streift der als unsterblicher, getriebener Kämpfer durch die Lande. Hundert Jahre später treffen sich beide wieder: Der mittlerweile ergraute und vernarbte Heinrich kommt in ein Dorf, das der schwarze Tod heimgesucht hat. Doch irgendetwas stimmt nicht: Die Leichen erwachen plötzlich zum Leben und greifen ihn an. Problemlos erledigt der Hüne die ekligen Untoten mit seiner riesigen Klapp-Sense. Dann trifft er auf Gretchen: Die steckt jetzt zwar in einem neuen (und ziemlich attraktiven) Körper, doch schnell erkennen sich die beiden wieder. Gretchen bietet ihrem ehemaligen Henker ein Geschäft an: Wenn er ihr hilft, ihre dem Wahnsinn verfallenen Hexen-Schwestern unschädlich zu machen, dann gibt sie ihm seine Sterblichkeit zurück.

Unterwegs in Europa

Das düstere europäische Mittelalter wird stimmungsvoll eingefangen: verwinkelte Gassen und Fachwerkhäuser hier, Berge von Pestleichen


360 Hexe Trude hat sich auf einem verschneiten Berg verschanzt und hetzt Heinrich und Gretchen grausige Baummonster auf den Hals.


PS3 Gretchen mag verwundbar sein, zerbrechlich ist sie nicht: Mit ihrer Magie hält sie sich die Gegner vom wohlgeformten Leib.



PS3 Der erste XXL-Boss springt wild in der Gegend herum: Nehmt eines seiner drei Beine ins Visier und nagelt es per Magie am Boden fest, dann könnt Ihr ihm ein paar saftige Breitseiten verpassen.



PS3 Trägt Heinrich das Gretchen, regeneriert sich die Energie von beiden.

SAGT NEIN ZU QUICK-TIME-EVENTS!

Ganz ehrlich: Könnt Ihr die klassischen Quick-Time-Events noch sehen? Wir nicht mehr – das wurde klar, nachdem wir ihnen in "Knights Contract" mehrfach begegneten. Als Sega sie bei "Shenmue" groß herausbrachte, da waren sie neu, frisch, unverbraucht – eine interessante Methode, sonst passive Sequenzen mit ein wenig Interaktion zu veredeln oder dem Spieler bei einer wüsten Massenkeilerei trotz gescriptetem Ablauf das Gefühl zu geben, er würde etwas dafür tun. Inzwischen hat sich dieses Spielelement verbreitet wie die Tollwut – und nicht immer steigern die simplen Reaktionstests tatsächlich den Spielspaß. Mitunter ist sogar das Gegenteil der Fall: Quick-Time-Events machen so manchen Bosskampf zur lästigen Geduldsprobe (z.B. "Ninja Blade"), überraschen den Spieler beim Betrachten von Zwischensequenzen (z.B. "Ninja Blade"), führen beim Verpassen zum sofortigen Ablegen (z.B. "Ninja Blade") oder werden schon in normalen Hauereien inflationär eingesetzt (ausnahmesweise nicht bei "Ninja Blade"). Daher starten wir hiermit die hochgradig inoffizielle Initiative: Schluss mit einfallslosen Quicktime-Events – dieses Spielelement hat sein Haltbarkeitsdatum überschritten!



PS3 Selbst Götter werden nicht vom Quicktime-Wahn verschont: Kratos drückt in "God of War III" fleißig Knöpfchen.

und schaurig-schöne Monster dort – und mittendrin ein angenehm ambivalenter Held. Der Ex-Scharfrichter hat zahlreiche Hexen auf dem Gewissen: Die existieren tatsächlich, sind aber nicht bösartig, sondern wollten den Pest-geplagten Menschen helfen – erst Folter und Hinrichtung trieben sie in die Finsternis und machten sie zu schrecklichen Monstern, denen die Protagonisten nun das Handwerk legen müssen.

Dabei geben Heinrich und Gretchen ein sehr überzeugendes Team ab: Er ist der Mann fürs Grobe und unsterblich, wenn auch nicht unverwundbar. Immer wieder kommt es vor, dass ein Monster ihm den Kopf von den Schultern schlägt oder ihn auf unansehnliche Weise zerstückelt. Das steckt der breitschultrige Haudrauf locker weg, schnell setzt sich Heinrich wieder zusammen und ist bereit, die nächsten Gegner zu Hackfleisch zu verarbeiten.

Gretchen ist weniger robust: Geht ihre Lebensenergie zur Neige, endet das Spiel. Schutzlos ist sie aber nicht, ihre Offensiv-Fähigkeiten übertreffen die Heinrichs sogar bei weitem. Mit vier aufrüstbaren Zaubern steht sie ihrem Mitstreiter treu zur Seite: Dann tut sich am Boden ein Schnappmaul auf, das Gegner festhält bzw. verschlingt, oder ein dorniges Gewächs reißt gepanzerten Todesrittern die Rüstung vom Leib. Mal schießt eine Lanze aus der Erde und spießt Gegner auf, mal erscheint ein schwerer Kriegshammer in der Luft und zerschmettert ein Monster. Diese Manöver sind effektiver als Heinrichs Sensenschläge, brauchen aber einen Moment, bis sie wieder einsetzbar sind. So ist bei den Kämpfen die Balance zwischen magischen Attacken und brachialen Sensenhieben der Schlüssel zum Sieg.

Push the Button!

Dann sind da noch die Quicktime-Events. Im normalen Spielverlauf fallen sie nicht besonders auf: Drückt bei einer magischen Attacke im richtigen Moment den passenden Knopf, um das Manöver zu einem blutigen Finisher zu erweitern, oder hämmert einen Button, um den zerteilten Heinrich wieder zusammenzusetzen. Bei den furios inszenierten Bosskämpfen sieht die Sache anders aus: Hier wurden lange Quicktime-Folgen abverlangt, in der von uns gespielten Fassung war das Timing noch diffizil. Bei den ersten Anläufen hatten wir zunächst keine Chance, die Sequenz zu meistern – nur stures Auswendiglernen half weiter und zog die eigentlich launigen Duelle unnötig in die Länge – hier muss dringend nachgebessert werden!

Dafür stimmt schon jetzt der Rest: Abgesehen von mancher Platzhalter-Textur macht die Grafik einen ansehnlichen Eindruck. Trotz düster-realistischem Setting beweisen Game Republic wie die bri-



360 Auf dem verschneiten Berg bekommt es Heinrich mit monströsen Hunden zu tun. Lähmt sie mit Magie und gebt ihnen dann mit der Sense Saures.



360 Einlagen wie das Türmen vor diesem mutierten Ungetüm lockern den Metzelalltag auf, können bei Unachtsamkeit aber schnell zum Game Over führen.



PS3 Das monströse Schnappmaul kann Gretchen nach dem Sieg über den ersten Boss zur Unterstützung beschwören.

tischen "Enslaved"-Kollegen Ninja Theory Mut zur Farbe: Leuchtende Flammen, grün schimmernde Grotten, gleißend heller Schnee und blaue Höhlensysteme überzeugen mit vielen Details. Die Monsterdesigns sind ebenfalls ausgesprochen hübsch geraten: Wandelnde Bäume, schwebende Eiswesen, mutierte, untote Dörfler, Monsterhunde und bullige Todesritter stellen in den ersten Spielstunden das Gros der Gegner dar. Die bildschirmgroßen End- und Zwischengegner sind echte Hingucker und verlangen Euch einiges an Taktik ab.

Hauen mit Hirn

Nur wenn Ihr das Magiesystem beherrscht und wisst, welcher Gegner gegen welchen Zauber allergisch ist, könnt Ihr die Kämpfe schnell und elegant abschließen. Wer nur tumb draufhaut, kassiert jede Menge Gegentreffer und braucht für die Auseinandersetzungen dramatisch

> Heinrich und Gretchen geben ein überzeugendes Duo ab.

länger. Ein wenig erinnert uns das Magiesystem an das unterschätzte PS3-Action-Adventure "Folklore" (ebenfalls von Game Republic) – auch wenn Ihr bei "Knights Contract" mit weit weniger verschiedenen Manövern auskommt.

Die Steuerung von Heinrich ist gut gelungen: Wie man es für einen Kämpfer seiner Statur erwartet, fühlt er sich angenehm wuchtig und kraftvoll an. Hinter den Schlägen steckt spürbar Macht – wenn er einen Gegner greift und quer über den Kampfplatz schleudert, hat das jede Menge Schwung. Übermütig solletet Ihr aber nicht werden: Gretchen kann sich zwar ihrer Haut erwehren, trotzdem solltet Ihr stets ein Auge auf ihre Energieleiste haben. Befindet die sich im kritischen Bereich, nehmt Ihr die junge Dame schnell auf den Arm und bringt Euch beide in Sicherheit, bis zumindest ein Teil der Energie wiederhergestellt ist. Besonders pikant sind deshalb Abschnitte, bei denen Ihr kurzzeitig auf die Unterstützung Eurer zaubernden Gefährtin verzichten müsst: Erst danach wisst Ihr die Macht ihrer Magie so richtig zu schätzen.



360 Die flinken Eisfrauen holt Ihr am besten mittels Magie vom Himmel. Zum Glück vertragen sie nicht allzu viele Treffer.

Keine Frage: "Knight's Contract" ist ein Titel, den sich alle Fans von Haudrauf-Action wie "God of War", "Castlevania" und Konsorten vormerken sollten. Die Action kommt brachial rüber, der Team-Aspekt könnte dem Klopper-Genre spielerisch und auch inhaltlich ein paar interessante und neue Aspekte abgewinnen. Natürlich hat die von uns mehrere Stunden gespielte Fassung noch Feinschliff nötig und über die Quicktime-Events sollten sich die Entwickler ernsthaft Gedanken machen. Auf dem richtigen Weg ist das Abenteuer von Heinrich und Gretchen aber in jedem Fall. *tn*

DIE INSPIRATION?

Natürlich legen die Namen Heinrich, Gretchen und Faust eine Verwandtschaft zu Goethes "Faust" nahe – hier erschöpfen sich die Gemeinsamkeiten aber bereits. Anstatt sich bei deutscher Literatur zu bedienen, suchten sich die Entwickler ihre Inspiration vor der heimischen Haustür: Leser von Kentaro Miuras Manga-Reihe "Berserk" werden bei "Knights Contract" so manches Déjà-vu erleben. Ein hünenhafter Held mit riesiger Waffe, den nichts umhaut, eine düster-fiese Variante des Mittelalters, eklig mutierte Monster... in Sachen Inhalt und Ästhetik weisen Spiel und Manga etliche Parallelen auf. Mal schauen, ob das Spiel besser abschneidet als die blutige Dreamcast-Umsetzung "Sword of the Berserk" – die brachte es seinerzeit nur auf 58% Spielspaß, hat aber bei manchem M!-Redakteur trotzdem einen Stein im Brett.



DC "Berserk"-Held Guts könnte mit Cloud Strife verwandt sein – beide mögen riesige Klingen.

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Game Republic, Japan**
Hersteller	**Namco-Bandai**
Genre	**Action**
Termin	**Frühjahr 2011**

DAS GEFÄLLT UNS:
- toll-ekliges Monster-Design
- interessantes Protagonisten-Duo
- Hexenmagie sorgt für Kampf-Abwechslung

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Quicktime-Events bei Bossen nervig
- Lock-on-System noch umständlich

FAZIT » Ein schlagkräftiger Held und eine sexy Hexe gehen gemeinsam auf Monsterjagd: Die spannende Geschichte und brachiale Kämpfe machen Lust auf die deftige Fantasymär.



Wie weit dürfen Spiele gehen?

Folter, Mord und Krieg im heimischen Multimedia-Wohnzimmer: geschmacklose Unterhaltung oder Nervenkitzel für Erwachsene? M! Games sucht nach der Grenze des in Deutschland Erlaubten.

Angeblich gibt es für PR-Abteilungen keine schlechte Presse. Jedes Mittel, das den Blick des Kunden im Angebotsdschungel auf das eigene Produkt lenkt, scheint legitim. Mehr Grafik, mehr Abwechslung und mehr Optionen genügen manchen Videospielen längst nicht mehr. Um Aufsehen zu erregen, drehen einige Entwickler an der Gewaltschraube, schockieren mit provokanten Themen und zelebrieren die virtuelle Zügellosigkeit, der lediglich Gesetzgeber Einhalt zu gebieten scheinen. Doch wie weit dürfen Videospiele gehen?

Während Ihr diese Zeilen lest, kämpfen in Afghanistan US-Soldaten und Alliierte der NATO mit radikal-islamischen Taliban. Gleichzeitig inszeniert der US-Videospielhersteller Electronic Arts mit Unterstützung des US-Militärs das Töten am Hindukusch auf heimischen Fernsehgeräten. Der Neustart der traditionsreichen Ego-Shooter-Marke "Medal of Honor" macht den seit 2001 andauernden Konflikt zur Kulisse eines interaktiven Spektakels, das bereits in den Wochen vor seiner Veröffentlichung kritische Stimmen auf den Plan rief. So verweigern Videospielhändler auf US-Militärbasen den Verkauf des Spiels – aus Respekt vor den Kameraden. Der britische Verteidigungsminister Liam Fox verurteilte unterdessen, im Mehrspieler-Modus in die Haut eines Taliban-Soldaten schlüpfen und virtuelle Briten erschießen zu dürfen – er forderte ein Verkaufsverbot. Electronic Arts benennt deshalb die Taliban in "Opposing Force" (gegnerische Einheit) um, zumindest im Mehrspieler-Part. Den Test zum Spiel lest Ihr ab Seite 62.

Auch hierzulande überschreitet der Titel eine empfindliche Grenze, nämlich die der darstellbaren Gewalt. Somit erleben deutsche Spieler den digitalen Krieg nur in gekürzter Form, wie Electronic Arts in einer Pressemeldung gesteht und gleichzeitig auf eine ungeschnittene Version aus Österreich und der Schweiz verweist. Ähnlich offen präsentiert sich in diesem Jahr auch Activision und führt uns sogar vor, welche Symbole, Folterszenen und Splattersequenzen aus der deutschen, österreichischen und schweizerischen Version von "Call of Duty: Black Ops" entfernt wurden – einen Überblick verschafft Seite 13.

Nicht gekürzt wurde hingegen der Horrortitel "Saw II: Flesh and Blood" für PS3 und Xbox 360, der wie die berüchtigten Kinofilme mit Blut und grausamen Szenarien nicht geizt. Doch dass Folter und Gewalt nicht in jedem Fall vorzügliche Unterhaltung garantieren, verrät der Test auf Seite 66.

Wie weit dürfen Spiele in Deutschland gehen? Ist tatsächlich alles "nur ein Spiel", wie die maniac.de-Community diskutiert? Wir präsentieren ausgewählte Beispiele fragwürdiger Spielszenen und suchen Antworten in der redaktionsinternen Diskussion, bei einem Professor für Medienethik, dem Industrieverband BIU und dem Mann, der Euren Spielen den USK-Stempel verpasst. *mh*



360 In "Call of Duty: Black Ops" wird nicht nur Kamerad Woods in die Mangel genommen, auch eine Folterszene, Splattereffekte und aufgeschlitzte Hälse werden geboten.



360 "Medal of Honor" verzichtet auf eine differenzierte Darstellung des Afghanistan-Konfliktes und unterhält den Spieler stattdessen mit bluttriefenden Turbanträgern.



360 Wie die umstrittenen Kinofilme lotet auch das Videospiel "Saw II" Geschmacksgrenzen aus und setzt auf fiese Fallen und makabre Tötungsszenen.

Virtuelle Grenzgänger

Auch in Deutschland bieten frei verkäufliche Videospiele Diskussionsstoff durch explizite Gewaltdarstellungen und andere fragwürdige Handlungsmöglichkeiten.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

System: PS3/360



Die "Call of Duty"-Reihe geizt nicht mit provokanten Szenen. Eine der subtileren, intensiveren Sequenzen findet sich in "Modern Warfare 2": Der Spieler seilt sich ab und treibt einer feindlichen Patrouille das Messer in die Brust, während er seinem Opfer den Mund zuhält. Der Soldat blickt den Spieler hilflos an, ehe der Glanz in seinen Augen erlischt – so intim wurde Sterben noch selten inszeniert. Der Ego-Shooter erhielt eine Freigabe ab 18 Jahren, nachdem das Schießen auf Zivilisten in der Flughafen-Mission verboten wurde.

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

System: PS2/PS3/360/Wii/Xbox/GC

Der Spieler bestimmt, ob Sam Fisher seinen Ex-Vorgesetzten Lambert nach der Folter verschont oder tötet, um das Vertrauen der Terroristen zu gewinnen. Das Spiel geht in beiden Szenarien weiter, was zu einer Freigabe ab 16 Jahren führte.



DER PATE: DIE DON-EDITION

System: PS3



Electronic Arts' Mafia-Abenteuer ist generell nicht zimperlich und versprüht eine ordentliche Portion Zynismus. Hauptgegenstand der Kritik ist jedoch ein Belohnungssystem, das dem Spieler Respekt verschafft, indem er Personen besonders grausam einschüchtert oder tötet. Obwohl Belohnungen für derartiges Verhalten in aller Regel eher eine Indizierung als eine USK-Freigabe nach sich ziehen, ist dieses Spielelement auch in der deutschen Version enthalten.

GOD OF WAR III

System: PS3

Gewaltspitzen gibt es in Kratos' Abenteuer reichlich. Exemplarisch verweisen wir auf den Kampf gegen Poseidon, der zum Finale mehrmals aus der Opferperspektive zeigt, wie der Meeresgott von Kratos Prügel bezieht. Abschließend sticht Kratos diesem per Druck auf die Analogsticks die Augen mit den Daumen aus. Erst nachdem die BPjM erklärt hatte, das Spiel nicht zu indizieren, erhielt es eine USK-Freigabe ab 18 Jahren mit Hinblick auf die mythologische Geschichte und die fantastische Spielwelt.



GTA IV

System: PS3/360



Seit jeher finden sich in der "Grand Theft Auto"-Reihe fragwürdige Handlungsangebote, darunter der fiese Umgang mit Prostituierten. Der kostenpflichtige Beischlaf füllt auch in "GTA IV" die Lebensenergie der Spielfigur. Für einen Gratis-Koitus dürfen Spieler die Dame nach verrichteter Arbeit ermorden, um ihr das soeben erarbeitete Geld wieder abzunehmen – sofern keine Polizisten davon Wind bekommen, bleibt die Tat ungesühnt. Diese Strafinstanz sowie die im Gesamtkontext vielfältigen, gewaltfreien Spielmöglichkeiten brachten dem Spiel im dritten USK-Prüfungsanlauf eine Freigabe ab 18 Jahren ein.

RED DEAD REDEMPTION

System: PS3/360



Eine der moralisch fragwürdigsten Handlungen in Rockstars Western-Sandkasten ist die Ermordung von Frauen auf dem Bahngleis. Fängt eine Dame mit dem Lasso, legt sie auf die Gleise und wartet, bis der Zug darüber fährt und sie in blutige Bröckchen zerfetzt – wer auf diese perfide Idee kommt, wird mit einem Achievement ("Heimtückisch") und fünf Gamerscore-Punkten belohnt. Im Kontext des restlichen Spiels hat diese Szene allerdings kaum Gewicht, weshalb analog zu "GTA IV" eine Freigabe ab 18 Jahren erteilt wurde.

DEAD SPACE

System: PS3/360

Das gezielte Zerstückeln mutierter Aliens ist harter Tobak, doch das Zertreten menschlicher Leichen in blutige Klumpen setzt noch einen drauf. Dass es spielerisch sinnvoll ist, um die Entstehung weiterer Gegner zu verhindern, lernt der Spieler erst später. Im dritten Anlauf erhielt "Dead Space" eine USK-Freigabe aufgrund des realitätsfernen Science-Fiction-Szenarios.



MORTAL KOMBAT DECEPTION

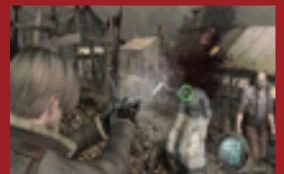
System: PS2/Xbox/GC



Besonders wegen der übertriebenen Fatality-Tötungsszenen am Ende der Matches ist die "Mortal Kombat"-Reihe seit jeher umstritten und in Deutschland regelmäßig Gegenstand von Indizierung und Beschlagnahmung. "Mortal Kombat Deception" bleibt einer der raren Vertreter mit USK-18-Freigabe, obwohl auch hier bei besiegten Opponenten die Fetzen fliegen. Darrius beispielsweise reißt Mileena beide Arme aus und verprügelt sie damit, ehe er den Kopf von ihren Schultern schlägt.

RESIDENT EVIL 4

System: PS2/Wii/GC



Anfangs erreicht Leon S. Kennedy ein Dorf und wird von dessen Einwohnern angegriffen. Noch weiß der Spieler nicht, dass es sich um von Parasiten befallene, willenlose Kreaturen handelt, weshalb zunächst der Eindruck entsteht, Leon ließe menschliche Köpfe platzen. Berstende Häupter sind in den meisten anderen Actionspielen von Schnittmaßnahmen betroffen, in "Resident Evil 4" beschränkten diese sich auf die Entfernung des Söldner-Modus, der Abschüsse mit Punkten belohnt.

Uncut vs. Cut

ZENSIERT! PLATZENDE KÖPFE

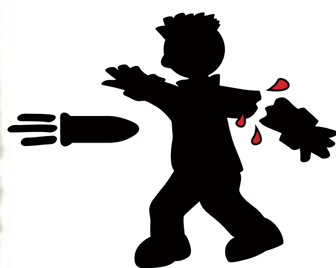
STOPP! NS-Symbole

STOPP! NS-Symbole

Call of Duty: Black Ops – Versionsvergleich

Gleich drei verschiedene Schnittfassungen erscheinen vom Kriegsspektakel in Europa: M! analysiert (angeblich alle) Unterschiede bei Activision vor Ort.

REDUZIERTE SPLATTER-EFFEKTE



Der Mehrspieler-Modus sei ungekürzt, sagt Activision und zeigt an einer Beispielmission die Schnitte in der deutschen Solo-Kampagne. Nach einem Helikopter-Absturz nehmen wir an Bord eines Bootes eine Geisel, die, von gegnerischen Projektilen getroffen, in jeder Version schreit und blutet. Danach fliegt eine Kugel in Zeitlupe auf einen Kopf zu, die Kamera dicht dahinter – es spritzt Blut, im Ausland auch Schädelstücke. Danach zerren wir schwimmend eine Patrouille vom Boot und schneiden unter Wasser ihre Kehle durch. In allen Versionen verdreht das röchelnde Opfer die Augen und zeigt eine klaffende Wunde. Später steigen wir durch ein Fenster in eine Hütte mit zwei schlafenden Gegnern. Im Original fährt unser Kamerad mit dem Finger über seinen Hals – diese eindeutige Geste wird bei uns nur angedeutet und bricht unsauber ab. Schlafende zu töten, ist optional und identisch blutig. Auch einheitlich: Feuert Ihr gezielt auf Zivilisten, bricht das Spiel ab. Anders bei Waffen, die Glieder abtrennen: Schreiende Feinde, die an blutige Stümpfe fassen, fehlen hierzulande. Körperzonentreffer sind enthalten, Leichen weisen keine Ragdoll-Effekte und Schadenstexturen auf.

DEAD OPS ARCADE

Eine offizielle Ankündigung gibt es nicht, doch eine Achievement-Liste im Internet verweist neben einem Zombie-Modus auf die Spielvariante 'Dead Ops Arcade'. Zwar befinden sich alle Modi laut Hersteller auch in der deutschen Version, ob Anpassungen beim Belohnungssystem (Geld/Punkte für Leichen) nötig waren, behält Activision bis dato für sich.

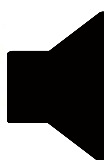


VARIANTEN EINER FOLTERSZENE



Unter Zeitdruck verhören wir eine Person, die der russische Feind ebenso dringend befragen will wie wir. Um die Informationen zu bekommen, zerschlagen wir eine Fensterscheibe und legen dem an einen Stuhl Gefesselten eine Glasscherbe in den Mund, auf Knopfdruck schlagen wir ihm ins Gesicht. Unser Kamerad sagt daraufhin, es gebe genug Glas und man könne den ganzen Tag so weitermachen. Der Gefolterte spuckt Blut und redet. Da er ohnehin tot sei, sollte er dem Feind in die Hände fallen, wolle er mit uns kommen. In der UK-Fassung sowie in der für Österreich und die Schweiz foltert Ihr aktiv, in der deutschen beginnt die Szene mit dem Wunsch des Mannes, uns zu folgen. Der Ton setzt schon vorher ein mit dem erwähnten Kommentar des Kameraden, während der Startbildschirm der Mission zu sehen ist.

KEIN "MITLEID MIT DEM TEUFEL"



In einer späteren Mission muss eine Fracht geborgen werden, die der russischen Gegenseite nicht in die Hände fallen darf. Wir befinden uns in Laos und fahren mit einem Kanonenboot einen Fluss entlang, begleitet von weiteren Booten und Hubschraubern. Ehe der Spieler und seine KI-Kameraden das Feuer auf Hütten und Feinde am fernen Ufer eröffnen, schaltet einer das Radio an und der Rolling-Stones-Hit "Sympathy for the Devil" untermalt das bleigeschwängerte Szenario. In der deutschen Version fehlt diese als kriegsverherrlichend eingestufte Musik.

KEINE VERFASSUNGSFEINDLICHEN SYMBOLE

Trotz des Kalter-Krieg-Szenarios ist es Treyarch gelungen, Kennzeichen verfassungsfeindlicher Organisationen im Spiel unterzubringen. Dies dürfte sich auf den bislang nicht näher vorgestellten Zombie-Modus beziehen, der in ähnlicher Form schon im hauseigenen "World at War" enthalten war. Zumindest in der Prestige- und Hardened-Edition des Spiels sind entsprechende Karten der Nazizombie-Metzelei enthalten. Ob auch Teile der Solo-Kampagne im NS-Szenario spielen, ist ungewiss. Fest steht, dass die Versionen für Deutschland, Österreich und die Schweiz keinerlei Hakenkreuze und dergleichen beinhalten.

M! DISKUTIERT

Es ist doch nur ein Spiel



Wie weit dürfen Videospiele gehen? Vier M!-Redakteure streiten über virtuelle Gewalt, Kriegsspiele und moralische Verantwortung.

Max: Wir alle befassen uns schon seit mehreren Dekaden mit Videospielen und überblicken einen großen Zeitraum der Debatte über virtuelle Gewalt. Wann hat Euch ein Spiel mit einer besonders extremen, kontroversen oder gewalthaltigen Szene begeistert und warum?

Olli: Ich werde mich auf aktuelle Spiele beschränken, denn für mich sind irgendwelche Pixelschießereien wie "Commando" nicht mit heutigen Ego-Shootern vergleichbar. Als Beispiel für den Einsatz von Gewalt mit Sinn und Verstand nenne ich den Endkampf von Kratos gegen Zeus in "God of War III". Das ganze Spiel hindurch wird erzählt, wie sehr Kratos den Göttervater hasst, und am Ende kann man ihn buchstäblich zu Brei schlagen. Immer wieder wird 'Zuschlagen' eingeblendet und als Spieler ist man durch die ganzen Quick-Time-Events so konditioniert, dass man eine Taste drückt, sobald sie auf dem Bildschirm erscheint. Man schlägt also zu, bis sich der Bildschirm rot färbt und man nichts mehr sieht. Aber die Szene endet nicht. Man fragt sich, ob das ein Bug ist, bis man das Gehämmere sein lässt. Dann geht das Spiel weiter und man erkennt, dass man zur Marionette der Entwickler geworden ist. Man hat sich dazu hinreißen lassen, blindlings weiterzuschlagen, bis man tatsächlich rotsieht. Eine beeindruckende Szene, bei [redacted] geschnitten wurde.

Matthias: [redacted] Beispiele aus "Modern Warfare 2". Zuerst die berühmt-berüchtigte Flughafenszene, bei der man in der deutschen Variante nur passiv mitläuft, ohne selbst zur Waffe zu [redacted] besonders gut, aber [redacted] Entwickler sie eingebaut haben, obwohl sie sich sicher sein mussten, damit viel Gezeter auszulösen. Natürlich spielten da auch kommerzielle Überlegungen eine Rolle, aber ich fand es trotzdem mutig, dass sie sich so etwas trauen. In der zweiten Szene blickt man durch die Augen eines Spielcharakters, der von seinem Vorgesetzten verbrannt wird. Er hat ihn irgendwie hintergangen, ich erinnere mich nicht mehr genau, weil das Storytelling so 'gut' war. Das hat mich optisch tief beeindruckt.

Max: Ich nenne "Fallout 3", und zwar nicht wegen seiner expliziten Gewaltdarstellung, sondern den darin geschilderten Folgen von Gewalt. Recht früh im Spiel kann man sich entscheiden, ob man das Städtchen Megaton, das um eine Atombombe herumgebaut worden ist, in die Luft jagt, um eine Quest zu lösen. Als ich mal einen bösen Charakter spielte, machte ich genau das und freute mich über den hübschen Atompilz. Als ich dann nach zwei bis drei Spielstunden am Krater vorbeikam, [redacted] Megaton war, fand ich eine der ehemaligen Bewohnerinnen, die sich durch die Strahlung in einen Ghoul verwandelt hatte und nun so weiterleben musste. Ich lud einen Spielstand, der vor der Sprengung lag, weil ich mich plötzlich im realen Leben schuldig und schlecht fühlte.

Michael: Als ich vor vielen Jahren "Metal Gear Solid 3: Snake Eater" durchspielte, traute ich bei einer Szene meinen Augen kaum. Das war der Kampf gegen The Sorrow, in dem man gezwungen wird, langsam durch ein Flussbett zu waten, und dabei allen Lebewesen begegnet, die man im Verlauf des Spiels getötet hat. Die jammern teilweise furchtbar, aus dem Hals getöteter Soldaten spritzt Blut. Ich werde hier auf sehr drastische und [redacted]

Matthias wird gerne mal zum Taliban



Max wird durch "Fallout 3" moralisch geläutert

meines Handelns konfrontiert. Das Spiel quält mich, weil ich eine schießwütige Kampfsau war, anstatt mich friedlich durchzuschleichen. Finde ich toll, weil ich so über die Folgen meines Handelns nachdenke. Wie hast Du das vorhin genannt, Max, moralische Feedbackschleife?

Max: Den Begriff habe ich mir für Spiele ausgedacht, die einem die Konsequenzen deines Handelns zeigen, ohne dir gleich den moralischen Zeigefinger ins Auge zu stecken.

Matthias: Das macht "MGS 3" doch, es bestraft mich mit dieser langweiligen Sequenz.

Max: Trotzdem lässt Dir "Snake Eater" die Möglichkeit, gewalttätig zu spielen. Im Gegensatz zu der deutschen Version der Flughafen-Szene aus "Modern Warfare 2", wo das Spiel einfach abbricht, wenn ich auf Zivilisten schieße. Das finde ich platt. Aber lasst uns zu den Negativbeispielen kommen. Wo hatte der Spielspaß für Euch ein Loch?

Olli: Da möchte ich das erste "Modern Warfare" anführen. In einer Mission befindet man sich mit seinem Vorgesetzten in einer Scheune. Man sieht zu, wie dieser einen Gefangenen foltert, um an eine Information zu kommen. Plötzlich erhält er einen Anruf und die besagte Info. Er zieht seine Knarre und schießt dem Gefolterten in den Kopf. An dieser Stelle musste ich echt schlucken und fragte mich: Was zur Hölle soll das? Was soll ich daraus lernen? Foltern ist okay? Einen Wehrlosen zu erschießen, ist okay? Es gibt überhaupt keine Grenzen im Krieg? Zumal keiner der Beteiligten im späteren Verlauf des Spiels in irgendeiner Form darüber reflektiert. Ich fand das nur provokativ, deplatziert und völlig Banane. Brauche ich nicht und will ich auch in Zukunft nicht mehr sehen.

Matthias: Mein Negativbeispiel entstammt Ollis Positivbeispiel. Ich mochte Kratos in den ersten beiden Episoden von "God of War", obwohl er ein fieser Rächer ist. Klar konnte man auch in diesen Teilen Zivilisten töten, um die eigene Lebensenergie aufzufüllen, oder schob mal jemanden in einem Käfig ins Feuer. Aber man musste nie abgrundtief böse oder gewalttätig sein, um weiterzukommen. Klar verstehe ich, dass man im dritten Teil auch die Gewaltdarstellung steigern muss, aber Kratos wurde mir dadurch kaputtgemacht. Er war zu unbarmherzig, zu gemein und zu sehr darauf bedacht, seine Gegner nicht einfach auszuschalten, sondern sie zu zermatschen, zu zerhacken oder ihnen die Augen auszudrücken. In einem "Mortal Kombat", wo ich keinen Bezug zu den beteiligten Kampfwürsten habe, finde ich so etwas lustig. Aber Kratos wird mir als Figur, die mir bis dahin mit all ihren Stärken und Schwächen sympathisch war, zu kalt, zu hart und zu brutal.

Max: Bei mir war auf der diesjährigen gamescom der Ofen aus, als dieser Rapper von Linkin Park...

Olli: Mike Shinoda heißt der...

Max: Mir doch egal. Jedenfalls kam er bei der Sony-Pressekonferenz auf die Bühne und schoss in einer semi-automatischen Flugsequenz von "Medal of Honor" mit Raketen auf Kaftanträger. Fand ich total daneben, gerade weil sich Linkin Park gerne mal auf U2 beziehen, sich politisch links geben und dann einen auf amerikanischer Supersoldat machen. Mich hat das Ganze eher an eine Szene aus "Apocalypse Now" erinnert, in der aus Hubschraubern auf Vietnamesen geschossen wurde. Shinoda fand das aber richtig geil und umriss offenbar gar nicht, wie makaber die ganze Situation war.

Michael: Ich möchte mich nicht nur auf "Medal of Honor" beziehen, aber es ist ein Beispiel, das meine Meinung gut widerspiegelt. Ich habe das Spiel in der Redaktion etwa bis zum dritten Level gespielt und dann ausgeschaltet, weil es mir zu blöd war. Mich stört daran erstens der Bezug zum realen Konflikt in Afghanistan, wo die amerikanischen Soldaten mal wieder als coole Typen dargestellt werden, die einfach im Recht sind. Nun wurden ja im Multiplayer-Modus die Taliban in 'Opposing Force' umbenannt, die Amerikaner aber nicht gleichzeitig in 'Invading Force', was meiner Meinung nach eine klare Doppelmoral offenbart. Ich habe kein Problem mit Kriegsspielen an sich, aber durchaus mit amerikanischem Hurra-Patriotismus, der "Medal of Honor" und auch so manches "Call of Duty" zur plumpen Kriegspropaganda macht. So einfach ist die Realität nicht. Die Taliban sind nicht die abgrundtief Bösen, würde man sie fragen, wären das die kapitalistischen Amerikaner.

Max: Auch David Jaffe, Director von "God of War", der ja offenbar kein Problem damit hat, saftig über den Bildschirm zu splattern, äußert sich negativ über den von Michael angesprochenen Multiplayer-Modus von "Medal of Honor". Er twittert, dass er darin als Taliban nicht auf amerikanische Soldaten schießen wollte und sich eine 'Aufgeben'-Taste gewünscht hätte. Das illustriert recht gut ein Problem, das man immer bekommt, wenn man sich an einem realen militärischen Konflikt versucht. Man verletzt immer Gefühle. Was ist zum Beispiel mit Shootern über den Zweiten Weltkrieg? Fühlen wir uns manchmal komisch, wenn wir auf Deutsche schießen?

Michael: Ich stoße mich an Aussagen in "Call of Duty: World at War" der Marke

Olli wird zur Splatter-Marionette

"Warte, bis du die Schreie von sterbenden Deutschen hörst". Derart eindimensionale Plattitüden sind mir genauso zuwider wie die markigen Sprüche der Amis in "Medal of Honor". Es wird nicht unterschieden zwischen befehlsausführenden Soldaten und den ideologischen Rädelsführern im Hintergrund.

Max: Ich würde mich als Entwickler nicht an so ein heißes Eisen herantrauen und zocke auch keine Kriegsspiele, aber Du, Matthias, scheinst diese reale Komponente ja eher ausblenden zu können und störst Dich eher an expliziter Gewalt in einem rein fiktiven Universum, oder?

Matthias: Man kennt mich hier in der Redaktion als 'Moral-Schmied', der bei diesen Themen in der Realität keinen Spaß versteht und sicherlich finde ich es ätzend, wenn die amerikanischen Soldaten in "Medal of Honor" juhu schreien, weil sie gerade etwas zerbombt haben. Aber um ehrlich zu sein, macht mir das nichts aus, wenn ich ein paar Minuten später einen packenden Shootout spielen kann. Da dürfte auch Red-Team versus Blue-Team spielen und nicht Taliban gegen Amerikaner. Stört mich nicht.

Olli: Aber hast Du nicht das Gefühl, dass das Spiel platte Schwarz-Weiß-Malerei betreibt? Es geht hier ja um einen aktuellen Konflikt. Bei Kriegen, die lange vorbei sind, juckt mich das nicht, aber bei Afghanistan? Hier wurde doch nicht mal im Ansatz versucht, über dieses Thema zu reflektieren. Ich verlange ja nicht, dass sich die Soldaten in einem Stuhlkreis zusammensetzen und diskutieren, aber man hätte doch zumindest einige Aspekte aus einer anderen Perspektive zeigen können!

Matthias: Sicher wäre das wünschenswert, aber so etwas hat bislang doch kein Kriegsspiel geschafft.

Michael: Dazu fällt mir ein Satz ein, den ich zu diesem Thema schon oft im M!-Forum gelesen habe: Es ist ja nur ein Spiel. Das ist meiner Meinung nach ein plumper Versuch von Videospielern, ihrem Medium jegliche Verantwortung zu nehmen. Das widerspricht aber der Behauptung, dass Videospiele inzwischen den Kinderschuhen entwachsen seien. Wenn ich sage: es ist nur ein Spiel, kann ich damit keinen gesellschaftlich relevanten Beitrag liefern.

Big Boss Michael wird von seinen Opfern gequält

Max: Lasst uns abschließend klären, wie gewalthaltige Spiele in Zukunft aussehen sollen.

Olli: Keine Ahnung, was da noch passiert. Man kann sich diverse kranke Sachen vorstellen, die man als Videospiel umsetzen könnte. Es gibt ja auch schon einige Dinge, die mir nicht gefallen. Aber das ist eben eine persönliche Angelegenheit, wie weit man sich selbst erforschen möchte. Für mich existieren aber definitiv Grenzen und ich hoffe, dass die Videospielindustrie sich am Riemen reißt und einen ethischen Kanon entwickelt.

Matthias: Ich bin gegen Grenzen. Videospielentwickler sollten keine Verkaufszahlen erfüllen müssen, sondern schockieren, verwirren und zum Nachdenken anregen. Sie sollen alles ausprobieren, was Bildhauer, Musiker oder andere Künstler auch dürfen.

Michael: Was diesen ethischen Kanon angeht, den gibt es ja schon. Wir haben die USK-Prüfgrundsätze, mit denen nicht jeder glücklich ist, aber es ist ein Anfang. Wie Matthias bin ich aber gegen Verbote und für Eigenverantwortung sowie Erziehung. Man muss außerdem nicht alles machen, nur weil man es kann. Es sollte schon irgendein Sinn oder eine Intention erkennbar sein, die tiefer geht als: macht Spaß, solange es dauert.



Wie weit dürfen Spiele gehen?

So urteilt die USK

M! Games: Laut BIU-Geschäftsführer Olaf Wolters ist "Medal of Honor" nicht kriegsverherrlichend, weil es eine USK-Freigabe erhalten hat, die eine Prüfung hinsichtlich derartiger Inhalte einschließt. Er stellt fest: "Eine Kriegsverherrlichung ist besonders dann gegeben, wenn Krieg als reizvoll oder als Möglichkeit beschrieben wird, zu Anerkennung und Ruhm zu gelangen und wenn das Geschehen einen realen Bezug hat." Wie lauten die USK-Kriterien für 'gewaltverherrlichend' und 'kriegsverherrlichend'?

Jürgen Hilse: Es gibt keine USK-Kriterien für eine Kriegs- oder Gewaltverherrlichung, sondern die Sachverständigen orientieren sich hier an den Indizierungskriterien der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien. Sind diese als erfüllt anzusehen, darf ein Spiel nicht gekennzeichnet werden, so steht es im Gesetz. Insofern arbeiten die Obersten Landesbehörden auch sehr intensiv mit der BPjM zusammen, um eine einheitliche Spruchpraxis zu gewährleisten. Die Kriterien, nach denen eine Kriegsverherrlichung anzunehmen ist, hat Herr Wolters bereits genannt.

In dieser Hinsicht wird "Medal of Honor" nicht als reizvolles und angenehmes, prickelndes Erlebnis geschildert, das einzig und allein dazu dient, zu Anerkennung und Ruhm zu gelangen. Die 'Helden' sind auch keine strahlenden, stets gut und lässig auftretenden Siegertypen, die 'mal eben' selbst bei einer Übermacht des Gegners 'ganz locker' alles umhauen, sondern es sind Soldaten, die zufällig dorthin abkommandiert wurden und die Schrecken des Krieges nun hautnah mitbekommen. Von 'reizvoll' ist hier meines Erachtens nichts zu sehen.

Gibt es einen Kriterienkatalog, wonach bestimmte Handlungen in Spielen kategorisch ausgeschlossen sind, Vergewaltigungen etwa? Stellen Sie sich beispielsweise vor, der Spieler vergewaltigt zu Beginn eine Frau, der Rest des Spiels befasst sich in "Silent Hill"-ähnlicher Manier mit Schuld und Sühne des Protagonisten. Unter welchen Umständen wäre so etwas für den deutschen Markt denkbar?

Kategorisch ausgeschlossen sind grundsätzlich alle Inhalte, die z.B. konkret Straftatbestände beinhalten, wie etwa die Darstellung realer Pornographie (z.B. in einem Spielintro). Ansonsten müssen die Sachverständigen nicht nur einzelne Szenen, Darstellungen oder Inhalte beurteilen, sondern es ist stets auch der Gesamtkontext des Spieles in die Beurteilung mit einzubeziehen. Und hier könnte es durchaus passieren, dass eine Szene an sich möglicherweise hinsichtlich ihrer Darstellung und/oder ihres Inhaltes problematisch ist, aber durch die Einbettung in einen Kontext in ihrer Wirkung relativiert wird. Dies kann aber immer nur an dem konkret vorliegenden Prüfobjekt diskutiert werden.



Diplom-Psychologe Jürgen Hilse ist seit 2003 als ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) bei der USK in Berlin tätig und zuständig für die Prüfung und Alterskennzeichnung von Computer- und Videospielen auf Datenträgern. Weiterhin ist er Sachverständiger bei der FSK und FSF.

Wir haben den Eindruck, dass bei den Altersfreigaben nicht unterschieden wird zwischen ernsthafter und parodistischer, humoristisch überzogener Gewaltdarstellung. Hat der deutsche Staat keinen Humor?

Die Frage, ob und inwieweit zwischen ernsthafter und humoristisch überzogener Gewaltdarstellung unterschieden werden kann, ist sehr schwer zu beantworten. In letzterem Falle hieße dies, dass jegliche blutige Gewaltdarstellung möglich ist, wenn sie – wie beispielsweise in dem Spiel "Dead Rising" – gelegentlich humoristisch relativiert wird. In den meisten Fällen kann man jedoch davon ausgehen, dass die Gewaltdarstellungen, die in den Spielen enthalten sind, kaum ausreichend durch andere Elemente relativiert werden.

Das meint die Industrie

M! Games: Wie steht der BIU zu Kriegsspielen und politischen Inhalten, wie sie etwa in "Call of Duty" oder "Medal of Honor" zu finden sind?

Olaf Wolters: Wenn Unterhaltungsmedien das Thema Krieg zum Inhalt machen, kann man sich grundsätzlich eines ambivalenten Gefühls nicht erwehren. Seit dem Roman "Im Westen nichts Neues" (1929) wird in der Gesellschaft diskutiert, ob es so etwas wie Antikriegsmedien gibt oder nicht. Das gilt auch für alle Filme 'Made in Hollywood', wie die mit Academy Award ausgezeichneten Produktionen "Apocalypse Now", "Platoon" oder "Der Soldat James Ryan". Insofern begibt sich die Spieleindustrie mit Kriegsspielen in ein Spannungsfeld, welches seit Jahrzehnten Gegenstand kontroverser Auseinandersetzungen ist. In Deutschland hat man diesbezüglich einen gesellschaftlichen Konsens gefunden, den wir nachdrücklich unterstützen. Medien, die als kriegsverherrlichend angesehen werden, sind grundsätzlich strafrechtlich sanktioniert und damit in Deutschland verboten. Eine solche Kriegsverherrlichung ist besonders dann gegeben, wenn Krieg als reizvoll oder als Möglichkeit beschrieben wird, zu Anerkennung und Ruhm zu gelangen und wenn das Geschehen einen realen Bezug hat. Ob alles Erlaubte unterhalb dieser Grenze geschmackvoll ist, kann wiederum diskutiert werden. Dies gilt allerdings für alle Mediengattungen und nicht nur für Spiele.



Olaf Wolters ist Geschäftsführer des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware. Der BIU ist die Interessengemeinschaft der Anbieter und Produzenten von Unterhaltungssoftware in Deutschland.



Wie weit dürfen Spiele gehen?

Das sagt ein Medienethiker

M! Games: Gibt es überhaupt so etwas wie eine Legitimität für Gewalt in Videospielen?

Thomas Hausmanninger: Für den Umgang mit Differenzen und Konflikten steht uns Menschen aus unserer Stammesgeschichte unter anderem auch die Aggression zur Verfügung. Diese liefert uns die Energie zur Selbstdurchsetzung, die auch mit Mitteln der Gewalt gegen die eigene Spezies erfolgen kann. Diese intraspezifische Gewalt ist sehr tief mit unseren Existenzmöglichkeiten und der Struktur der Welt verbunden.

Die Auseinandersetzung mit einem solchen existenziellen Thema aber ist nicht nur legitim, sondern geradezu geboten. Videospiele bieten dazu als ein Element der ästhetischen Kultur die Möglichkeit einer entlasteten Selbstverständigung an – entlastet, weil sie nicht in den Ernstfall realer Gewaltbetroffenheit führen.

Gibt es in Spielen Grenzen für diese Gewaltübung?

Es gibt Grenzen, aber bei deren Bestimmung kann man nicht kurzschlüssig verfahren. Wir Menschen sind keine reinen Naturwesen, die sich nur instinktgesteuert verhalten, sondern über den Sinn unseres Daseins und die Qualität unserer Handlungen reflektieren können. Das bringt eine Verantwortung mit sich, der wir durch die Entwicklung von Moralität und Kulturen des befriedeten Miteinanders gerecht zu werden versuchen. In unseren modernen Gesellschaften haben wir deshalb eine Art moralischen Rahmen entwickelt, der Gewalt als Übel kennzeichnet und die Gewaltübung in der Regel untersagt. Trotzdem ist es uns nicht gelungen, Gewalt vollständig aus der Menschenwelt zu vertreiben – die Frage der Legitimität der Notwehr, die Problematik der Landesverteidigung oder des Umgangs mit Kriminalität illustrieren, dass auch die modernen Gesellschaften nicht völlig gewaltfrei sind. Gewalt bleibt auch hier ein Thema und die Arbeit an ihrer weiteren Verminderung in modernen Gesellschaften ein Auftrag.

Videospiele müssen sich grundsätzlich bei ihrem Umgang mit Gewalt diesem Auftrag zuordnen lassen und dürfen nicht gegen ihn arbeiten. Das ist die prinzipielle Grenze, und das zeigt zugleich auch schon, dass die konkrete Beurteilung von Gewalt in Videospielen eine komplizierte Angelegenheit ist. Ob sich ein Spiel nämlich diesem Auftrag positiv zuordnen lässt, bemisst sich am Spiel als Ganzes, an der Gesamtarchitektur seines Verlaufs und Erlebnisangebots. Hier lässt sich nicht einfach sagen, eine spezifische Spielsequenz sei an sich selber illegitim.

Wie verhält es sich mit Videospielen, bei denen man in der Täterrolle agieren muss oder in die Rolle einer negativen Hauptfigur schlüpft? Genügt hier die übliche Selbstrechtfertigung der Spieler, dass alles ja "nur" ein Spiel sei?

Die Tatsache, dass es ein Spiel ist, ist schon relevant. Spiele sind nicht die Wirklichkeit und eröffnen somit einen Raum, in dem etwas stattfinden und emotional ausgetestet werden kann, von dem von vornherein klar ist, dass man es in der Realität nicht tun darf. Ich habe dies im Zusammenhang mit der Auseinandersetzung um gewalthaltige Filme einen "geregelten Tabubruch" genannt.

Diesen kann man sich gleichwohl nur in einer Gesellschaft leisten, in welcher der moralische Rahmen von allen Mitgliedern als für sie bindend betrachtet wird. Ein solcher Tabubruch soll nicht das Tabu mittel- oder langfristig aufheben.

Zum Zweiten darf der Tabubruch nur in einem abgegrenzten Raum stattfinden, der deutlich als Bereich für experimentelle Grenzüberschreitungen markiert ist. Ein solcher ist in unserer Kultur die Kunst und eben auch das Spiel. Beide, Kunst und Spiel, bieten virtuelle Räume, in denen virtuelle Tabubrüche möglich sind.

Besser geeignet dazu sind zudem jene Genres, die weiter von der realweltlichen Wirklichkeit entfernt sind, wie etwa der Survival-Horror, als jene, die nahe daran platziert sind, z.B. Terrorismusszenarien. Je näher wir uns mit den Spielszenarien an der realweltlichen Wirklichkeit befinden, desto umsichtiger muss daher der Umgang mit Gewalt eingerichtet werden.

»Es kommt auf das Spiel als Ganzes an.«



Prof. Dr. Thomas Hausmanninger ist Professor für Christliche Sozialethik an der Universität Augsburg. Er betreut dort das Modul Medienethik im Studiengang "Medien und Kommunikation" und war von 1995 bis 2005 Gastdozent für Medienethik an der Hochschule für Film und Fernsehen (HFF) München.

Auch dafür gibt es keine einfachen Rezepte, die sich an bestimmten Gewaltformen oder -mengen oder Drastik etc. orientieren. Wieder kommt es auf das Spiel als Ganzes an.

So denkt die maniac.de-Community

Kloakensosse: 1982 erschien "Custer's Revenge": Da wurde eine Indianerin vergewaltigt. Sie war an einen Pfahl gefesselt. Das ist Folter, Vergewaltigung, Rassismus, Frauen- und Minderheitendiskriminierung in einem. Und jetzt nach 28 Jahren regt Ihr Euch über Folter in einem Spiel auf? Wo wart Ihr all die Jahre?

forsaken: Einfach [solche Games] nicht zu spielen, kann doch so schwer nicht sein, ich schaff's doch auch. Beschneiden und verbieten wollen ist einfach nur erbärmlich.

!!!: Ich bin gegen Zensur. Aber viele Entwickler scheinen außer Rand und Band. Sogar ich als Zocker stelle in den letzten Jahren manchmal mit Erschrecken fest, welche Ausschweifungen und auch Glorifizierungen Gewalt in manchen Spielen erhält. Leider ist ein Teil meines Hobbys bzw. der Branche krank geworden. Gerade das Beispiel "Call of Duty: Black Ops" zeigt, dass die Gamesindustrie nicht fähig ist, das Thema in einigermaßen kontrollierte Bahnen zu lenken.

Jack Sparrow: Medien sind immer ein Spiegelbild ihrer Epoche und Spiele wie "Call of Duty: Black Ops" passen einfach perfekt in unsere Zeit, in der private Söldnerfirmen für die USA und ihre Verbündeten Kriege führen und Menschenrechte mit Füßen treten. (...) Vielleicht kann man das Spiel krank finden, aber Krieg ist immer krank. Deshalb müssen wir aber nicht die Spiele, sondern den Krieg abschaffen. In einer perfekten Welt wäre so ein Spiel wirklich krank, aber bei uns bildet es nur die Realität ab, so tragisch das auch ist. Eine Zensur nach dem Motto "Was ich nicht weiß, macht mich nicht heiß" ist dabei das wirklich Kranke.

Saldek: Ich stehe Kriegsspielen sehr skeptisch gegenüber, weil sie flach sind und gefährlich. Krieg wird als kultiges Abenteuer beschönigt, Soldaten als ehrenwerte, tollkühne Helden dargestellt. Da wird jungen, charakterlich oft noch nicht gefestigten Menschen Nationalstolz propagiert, der schnell gefährlich werden kann. Ich ordne mich politisch keinem Lager und auch sonst keiner Ideologie zu, aber als Mensch macht mir das Sorgen.

Rush: Vielen Spielern fällt doch schon ein Zacken aus der Krone, wenn die Gliedmaßen der Gegner nicht abgeschossen werden können, denn solche Szenen werden unter Garantie mit Ausdrücken wie 'cool', 'krass' oder einem einfachen 'boah' inklusive verschmitztem Lächeln gewürdigt. (...) Es gehört wohl zum Geschäft, die Spirale immer ein wenig weiterzudrehen. Wo ein Tabu "erfolgreich" gefallen ist, muss man die nächste Grauzone in Angriff nehmen. (...) Dumm nur, dass ein paar Leute der Öffentlichkeit diese Dinge in einen völlig verdrehten Kontext stellen und mal wieder eine Möglichkeit haben, mit dem Finger auf uns zu zeigen. Aber um ehrlich zu sein, wollen wir und die Industrie das wohl so haben.

Sinthoras: Ein Spiel ist und bleibt immer noch ein Spiel. Man kann den Krieg ja im normalen Leben ablehnen und doch Freude an einem Shooter haben. Das eine schließt das andere nicht aus. In Wirklichkeit macht es sicher keinen Spaß, anderen auf die Fresse zu hauen. Trotzdem macht es Laune, dem Gegner in "Mortal Kombat Deception" die Birne abzureißen.



Cover-Scans teilweise vom Segaclub (www.sega-club.com)



Dreamcast

Traumbesetzung

Alle 216 PAL-Spiele für Segas letzte Konsole



Dreamcast
Wetrix+
E.O.S.
ARMAGEDDON
IRON ACES
SKATEBOARDING
MILLIONAIRE
WORMS WORLD PARTY
INDIZIERT
TOMB RAIDER
Space Channel 5
TRILOGY
SPIRIT OF SPEED
STUPID INVADERS
TIME STALKERS
EVIL DEAD
Wacky Races
BLUE STINGER
STAR WARS
READY 2 RUMBLE BOXING
F1 WORLD GRAND PRIX
INDIZIERT
GRINCH
GUNBIRD 2
BLITZ 2000
UEFA STRIKER
Hoopz
90 MINUTES
INDIZIERT
OUTTRIGGER
ALONE IN THE DARK
MAKEN X
CHICKEN RUN
SUZUKI ALSTARE
HIDDEN & DANGEROUS
DYNAMITE COP
DEEP FIGHTER
SEGA RALLY
ROGUE SPEAR
NHL 2K
JUSTICE
RAINBOW SIX
Evolution 2
STUNT GP
MONACO
4 WHEEL THUNDER
SOUL REAVER
Speed Devils
SOUL FIGHTER
AeroWings 2
PLASMA SWORD
SONIC ADVENTURE
F1 Racing
TEE OFF
Evil Twin
SKATEBOARDING
3rd STRIKE
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP
INCOMING
NOMAD SOUL
KAO
COASTER WORKS
TYCOON II
INDIZIERT
STAR WARS RACER
EXTREME SPORTS
Dragons Blood
NBA
Racing
FUR FIGHTERS
SOUTH PARK
SONIC
RUSH
RE-VOLT
ecco THE DOLPHIN
MAGFORCE
DAYTONA USA
AQUA GT
Starlancer
V-RALLY 2
SOUTH PARK RALLY
Rez
Acclaim

Neues von Nintendo: Jubiläumskonsolen & Mario-Manie

DEUTSCHLAND • Zum 25. Geburtstag seines Kult-Jump'n'Runs "Super Mario Bros." denkt Nintendo auch an die europäischen Klempner-Fans, obwohl der bei uns erst 1987 Jagd auf Bowser machte. In den vergangenen Tagen erschienen gleich mehrere Sammlerstücke rund um Mario. Den Anfang machte die "New Super Mario Bros."-Edition des DSi XL: Für 190 Euro bekommt Ihr ein mit Mario-Items verziertes, rotes Handheld sowie das betagte, aber brillante Jump'n'Run "New Super Mario Bros.".

Auch das 200 Euro teure "New Super Mario Bros. Wii Pack" steht bereits im Laden. Neben der Konsole, einer Wii-Fernbedienung Plus und einem Nunchuk-Controller (selbstverständlich alles in Super-Mario-Rot) bekommt Ihr gleich drei Spiele: Zum obligatorischen "Wii Sports" gesellen sich "New Super Mario Bros. Wii" und – als Erinnerung an Marios... äh... Jumpmans ersten Auftritt – die Originalversion von "Donkey Kong", welche auf der Hardware vorinstalliert ist. Als Abschluss erscheint am 3. Dezember mit "Super Mario All-Stars – 25 Jahre: Jubiläumsedition" eine Wii-Neuauflage des SNES-Klassikers "Super Mario All Stars". Fans freuen sich auf die Wii-Portierung der für das SNES grafisch überarbeiteten Titel "Super Mario Bros. 1, 2 & 3" sowie "Super Mario Bros.: The Lost Levels". Zudem spendiert Big N Extras: Ein Büchlein liefert Euch einen Überblick über die Geschichte des Schnauzbart-Trägers, eine Soundtrack-CD mit Stücken aus Mario-Spielen der letzten 25 Jahre (vom NES-Original über "Super Mario 64" bis hin zu "Super Mario Galaxy 2") liegt ebenfalls bei. Einen Preis nannte Nintendo bis Redaktionsschluss nicht, in Japan kommt die Edition für 2.500 Yen (ca. 23 Euro) in den Handel.

Ach ja: An eine Wii-Fernbedienung Plus, wie sie im Wii-Pack steckt, kommt Ihr auch auf herkömmlichem Weg: Die überarbeitete Remote erscheint am 5. November – in Weiß, Schwarz, Blau und Rosa. In der Wii Remote Plus ist – wie der Name schon verrät – die verbesserte Bewegungserkennung Wii MotionPlus bereits integriert. *st/gg*



Move-Updates – neuer Spaß für alte Spiele?

DEUTSCHLAND • Seit Mitte September ist Move für die PS3 erhältlich – zumindest teilweise. Während nämlich Starter Kits und Navigation-Einheit problemlos in den Läden zu finden sind, macht sich der einzelne Move-Controller bis heute rar.

Wer damit ausgestattet ist, kann sich inzwischen nicht mehr nur mit Start-Titeln wie "Sports Champions" die Zeit vertreiben. Mittlerweile sind auch Updates für diverse prominente Zocker-Titel erhältlich – wir haben sie der Move-Prüfung unterzogen.

Den Anfang macht "Heavy Rain": Die "Move Edition" gibt es für 40 Euro als eigenständige Veröffentlichung, Käufer der Erstfassung laden den kostenfreien Patch. Der spielerische Zugewinn bei David Cages' Epos hält sich in Grenzen: Mit dem Move-Controller steuert Ihr die Kopfbewegung der Charaktere und führt die meisten Aktionsgesten aus. Die sind nicht weiter komplex – neben einfachen Richtungsbewegungen sind gelegentlich Viertel- und Halbkreise gefragt; das schafft eine Wii-Remote auch. Bei den Symbolvorgaben müsst Ihr genau hinschauen: Ob Move vertikal oder horizontal gehalten werden muss, wird nur klein angezeigt. Unnötig ist der Zwang, zusätzlich zu jeder Geste den Trigger zu halten, damit das Spiel versteht, dass Ihr agieren und nicht Euch umsehen wollt. Unterm Strich entpuppt sich Move bei "Heavy Rain" mehr als Gimmick denn spaßfördernde Erweiterung.

Auch zum virtuellen Haustier "EyePet" gibt es eine separat erhältliche Move-Fassung (ca. 30 Euro) oder ein Gratis-Update: Die neue Steuerung ist ein echter Gewinn, denn nun müsst Ihr nicht mehr umständlich wie bisher mit der magischen Karte vor der Kamera herumwedeln. Zudem lassen sich z.B. Zeichnungen direkt auf den Bildschirm pinseln, mühsames Einscannen von auf Papier gekritzelten Skizzen entfällt.

Für die "Resident Evil 5: Gold Edition" ladet Ihr ein kostenloses Update und genießt fortan per Move-Controller und Navigation-Einheit das gleiche hervorragende, weil äußerst präzise Spielgefühl eines "Resident Evil 4: Wii Edition". *us/os*


Komplex sind die Move-Gesten bei "Heavy Rain" nicht, den Trigger müsst Ihr aber stets drücken.



Zitat des Monats



"Momentan können wir noch nicht zur Nummer 1 der Entwickler aufsteigen. Aber unser Ziel ist, in fünf Jahren die Führungsposition einzunehmen."

Akira Yamaoka, "Silent Hill"-Komponist und Producer bei Grasshopper Manufacture

NEWS-TICKER » +++ Entlassungen, zum Ersten: Das US-Studio n-Space ("Geist", "Modern Warfare" für DS) ist eigenen Aussagen zufolge "am Boden, jedoch noch nicht am Ende". Chef O'Leary machte die schwache amerikanische Wirtschaft dafür verantwortlich, dass er zahlreiche Mitarbeiter entlassen musste. +++ Entlassungen, zum

Wii ein Zeichentablett



USA/DEUTSCHLAND • Was für das Super Nintendo "Mario Paint" war, soll "uDraw" für Wii werden. THQ bringt am 21. November in den USA ein Zeichentablett auf den Markt, das die Wii-Konsole für angehende Künstler und Familien mit Kindern interessant macht. Mit dem Zeichenbrett, in das Ihr eine Wii-Remote einlegt, und dem "uDraw Studio" bringt Ihr laut Entwickler mit etwas Übung wahre Kunstwerke auf die Mattscheibe. Dazu bedient Ihr Euch am umfangreichen Farbkasten oder übt an fertigen Skizzen in einem Malbuch. Mithilfe einer SD-Karte übertragt Ihr Eure Bilder auf einen PC und druckt sie auf Papier. Spieler ohne künstlerische Ader halten sich an "Dood's Big Adventure": Hier dirigiert Ihr mit dem Zeichenstift (ähnlich wie bei "Ivy the Kiwi?") eine Figur durch 2D-Levels und an Fallen vorbei, indem Ihr beispielsweise Trampoline malt. Passionierte Montagsmaler freuen sich auf "Pictionary": Das Gesellschaftsspiel, in dem Ihr Begriffe durch Zeichnungen erklärt, eignet sich wunderbar für eine Portierung auf das familienfreundliche Wii-System. "uDraw" im Paket mit "uDraw Studio" kostet in den USA ca. 70 US-Dollar, der Preis für Deutschland ist noch nicht bekannt. Die Spiele schlagen mit je 30 US-Dollar zu Buche. Hierzulande erscheint die pfiffige Peripherie im Frühjahr 2011. *tk*



Mit großen Symbolen und einfachen Menüs richtet sich "uDraw Studio" vor allem an jüngere Semester.



Den Dood leitet Ihr mit Stift und Zeichenbrett durch eine Welt voller Hindernisse und Fallen.

Bochum ist Retro...



BOCHUM • Retro-Börsen werden in Deutschland immer zahlreicher, trotzdem lockt die Veranstaltung in Bochum-Falkenheim Besucher aus dem ganzen Land. Die fünfte Börse punktete mit familiärer Atmosphäre und einer erneut grandiosen Auswahl an Klassikern, Geheimtipps und Schnäppchen: Zwischen top-erhaltenen PC-Engine-RPGs für 2,50 Euro, Nintendo-Klassikern, PSone-RPG-Importen und ordentlich teuren Neo-Geo-Cartridges fand jeder Besucher etwas Passendes. Vor allem exotische Handhelds waren dieses Jahr ein großes Thema: Systeme wie WonderSwan Color und Neo-Geo Pocket gab es für wenig Geld, genauso die dazugehörige Software. Eine kleine Ausstellung befasste sich mit dem Thema 'Feuerwehr', vor allem Sonic Teams' Saturn-Spätwerk "Burning Rangers" begeisterte manch unbedarften Zuschauer.

Die nächste Bochumer Retro-Börse findet am 7. Mai 2011 statt – wer nicht so lange warten möchte, der fährt am 4. Dezember den weiten Weg nach Wien. Mehr Informationen findet Ihr unter www.retroboerse.de. *tn*



Himmlisch: Module, PSone-Titel, Lösungsbücher und vieles mehr.

...Hamburg auch

HAMBURG • Am 9. Oktober tummelten sich Retro-Interessierte an 200 laufenden Metern voller alter Spiele und dem passenden Merchandise – auch Mangas, Animes, DVDs und Blu-rays gab es vor Ort zu kaufen. Derweil signierte "Söldner-X 2"-Komponist Rafael Dyll CDs und Spiele, Capcom sponserte die Veranstaltung mit einem dicken Goodie-Paket; die Arcadefraktion drückte sich an zwei Spiel-Automaten mit Cave-Ballerspielen. Nächster Retro-Termin in Hamburg ist der 22. Januar 2011. *ms*



Das Bürgerhaus Wilhelmsburg und viele Retro-Vernarrte.

Pro Evolution Soccer World Finals 2011

MALLORCA • Ende September fanden auf der deutschen... pardon... spanischen Ferieninsel Mallorca die ersten "Pro Evolution Soccer World Finals" statt. Im malerischen Küstenort Porto Petro tummelte sich die Weltelite der "PES"-Spieler. Für Deutschland war ein in der Szene bekanntes, sympathisches Duo am Start: Dennis 'WiDe' Winkler und Sven 'S-Butcher' Wehmeier. Für Dennis, den amtierenden deutschen Meister, lief es schlecht: Nach einem Startsieg unterlag er dem Franzosen 'Quaker' in einem packenden Duell; eine weitere Niederlage gegen den israelischen Champ brachte ihm ein bitteres Vorrunden-Aus. Sven erwischte einen besseren Abend: In der Gruppenphase fegte er u.a. den koreanischen Meister vom Platz, auch im Achtel- und Viertelfinale war der Deutsche siegreich. 'S-Butcher' scheiterte erst im Semifinale am Portugiesen Christopher Morais, dem späteren Turniersieger. Der rang in einem spannenden Finale den erst 13-jährigen Italiener 'Ettorito97' nieder, der zusammen mit seinem "PES"-verrückten Papa angereist war. Verdient war Christophers Sieg allemal – der Portugiese hatte während seiner sieben Matches zahllose begeisternde Spielzüge, Tricks und Tore gezeigt. *ms*



Weltmeister Christopher (Mitte) erhielt einen Gutschein für ein Luxus-Fußball-Wochenende – überreicht von den "PES"-Machern.

Zweiten: Auch das zu Activision gehörende Studio Raven Software ("Singularity", "Quake IV") setzte 40 Angestellte auf die Straße. +++ Ruf der Pflicht: Alle "Call of Duty: Black Ops"-Versionen aus Deutschland, Österreich und der Schweiz werden nur die deutsche Sprachfassung enthalten. +++ Aus & vorbei: Die Krome Studios haben ihre Pforten geschlossen. Neben der "Ty the Tasmanian Tiger"-Hüpfserie wurden die Australier vor allem durch die Programmierung des "Game Room" für die Xbox 360 bekannt. +++

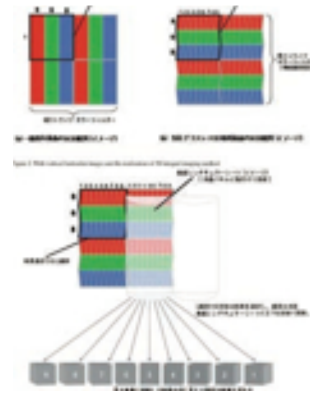
Schiffbruch für Propaganda Games

VANCOUVER • Der Micky-Maus-Konzern hat ein vielversprechendes Spieleprojekt zu Grabe getragen: Die Entwicklung des Action-Rollenspiels "Pirates Of The Caribbean: Armada der Verdammten" wurde Mitte Oktober eingestellt. Auf der diesjährigen E3 zeigte Disney Interactive das stimmungsvolle Abenteuer noch der Presse, jetzt ist Schicht im Schacht. Einhergehend mit dieser Meldung bestätigte Disney Interactive die Neustrukturierung seines Entwicklerhauses Propaganda Games, das mit der Programmierung des Piratenspiels betraut war. Die Kanadier hatten 2008 mit "Turok" ihren bisher einzigen Titel veröffentlicht, einen guten Ego-Shooter, dem es jedoch nicht gelang, die Marke zu altem Ruhm zurückzuführen. Schon im Rahmen der E3-Messe im Juni 2009 hatten wir hinter verschlossenen Türen eine Präsentation des Spiels gesehen – das zeigt, wie lange das Projekt schon in Arbeit war. Einen Grund für das Einstampfen des Piratenabenteuers nannte Disney bislang nicht.

Gerüchten zufolge wurden im Rahmen der Zusammenlegung der beiden internen Propaganda-Entwicklerteams 100 Mitarbeiter vor die Tür gesetzt. Der Rest werkelt weiter an "Tron: Evolution", das laut Disney in den USA pünktlich am 7. Dezember erscheinen soll. *ms*


Schade! Wir hatten Lust auf die "Armada der Verdammten".

3D-TVs ohne Brillenzwang


Durch die Quer-Anordnung der Farbfilter-Streifen lassen sich neun Subpixel pro Farbe ansteuern (untere Reihe).

JAPAN • Toshiba veröffentlicht im Dezember einen TV, der ohne Brille dreidimensionale Bilder zeigt – vorerst aber nur in Japan. Analysten erwarten den Durchbruch dieser Technologie nach 2015, und dem widerspricht Toshiba-Produktmanager Sascha Lange nicht: "Für das 3D-Kinoerlebnis zu Hause auf dem großen Bildschirm benötigt man ein Gerät mit Brille." Schließlich sind die beiden brillenfreien 3D-LCDs recht klein, nämlich 12 und 20 Zoll.

Für 3D ohne Brille braucht man hohe Auflösung auf kleinem Raum – und die liefert Toshiba mit der LTPS-Backplane-Technik. Die Toshiba-Techniker sind dabei noch auf eine weitere brillante Idee gekommen: Sie drehten die Pixelstruktur um 90 Grad (siehe Zeichnung), so dass die Farbfilterstreifen quer statt senkrecht verlaufen. Jeder Pixel wird in einzelne Subpixel unterteilt, die sich separat ansteuern lassen.

Da diese insgesamt neun Segmente nebeneinanderliegen, lassen sich neun Perspektiven erzeugen. Dazu dient ein Linsenraster, das senkrecht über dem Panel liegt. Wie eine Lupe vergrößert es die Subpixel, und zwar je nach Position der Augen für unterschiedliche Ansichten. Der ideale Abstand für ein gutes 3D-Bild beträgt dabei laut Toshiba 90 Zentimeter. Die Linsenraster sind schaltbar, die neun Perspektiven errechnet ein Chip aus jedem 2D- oder 3D-Signal. *lö/os*


Das Modell 20GL1 (50 Zentimeter, 1.280 x 720 Pixel) kostet 2.100 Euro.

European Innovative Games Award 2010

FRANKFURT • Am 15. Oktober wurde zum vierten Mal der E.I.G.A. – der European Innovative Games Award – verliehen. In drei nochmals unterteilten Kategorien traten mal mehr und mal minder europäische Titel (Kinect und "Demon's Souls", weil sie deutsche Publisher haben) für den mit 10.000 Euro dotierten Advancement-Preis und den eigentlichen E.I.G.A. an.

Während in der Technologie-Kategorie "Cloddy" von BitetheBytes, eine durchdachte und effiziente Middleware zur Darstellung von Oberflächen den Advancement-Preis einheimsen konnte, mussten sich die CryEngine 3 und Kinect den EIGA teilen. Blobo, ein pfiffiger Ball-Controller aus Finnland, ging hingegen leer aus – zum Glück war das die einzige Entscheidung des Abends, die politisch motiviert wirkte.

In der zweiten Rubrik 'Innovative Anwendungsmethoden & -umgebungen' beeindruckte der Third-Person-Shooter "Red Robot Inc." mit stereoskopischem 3D und Remote-Head-Tracking – der Preis ging aber an "Gabarello", ein Spiel, das Menschen mit Gehirnschädigungen dabei hilft, das Laufen wiederzuerlernen. Ein Liebling der Gäste war Klaus Lyngeleds ("The Kore Gang") "WeeWaa" – ein Spiel für die Jüngsten, das über ein Stofftier gesteuert wird, in dem eine Wii-Remote steckt. Momentan sucht Lyngeled einen Publisher. Der E.I.G.A. in dieser Kategorie ging an "Houthoff Buruma – The Game", ein Spiel, mit dem die gleichnamige holländische Anwaltsfirma Bewerber evaluiert.

Den für uns Zocker relevantesten Preis – den für Spieldesign – holten zwei grandiose Download-Spiele: Im kunstvollen "The Path" (PC & Mac) verliert der Spieler, wenn er das tut, was ihm gesagt wird – nur wer die Regeln bricht, kommt weiter. Mit "Limbo" setzte sich das geniale XBLA-Spiel gegen hochkarätige Konkurrenz wie Namcos "Demon's Souls" oder Ubisofts "R.U.S.E." durch. *tn*


Ein Download-Spiel in Schwarz-Weiß schlägt sie alle: "Limbo".


Die Rotkäppchen-Adaption "The Path" ist für Konsolen leider zu kontrovers.



Und jetzt alle lächeln: Bühne frei für die E.I.G.A.-2010-Preisträger.

E.I.G.A. 2010 – die Preisträger

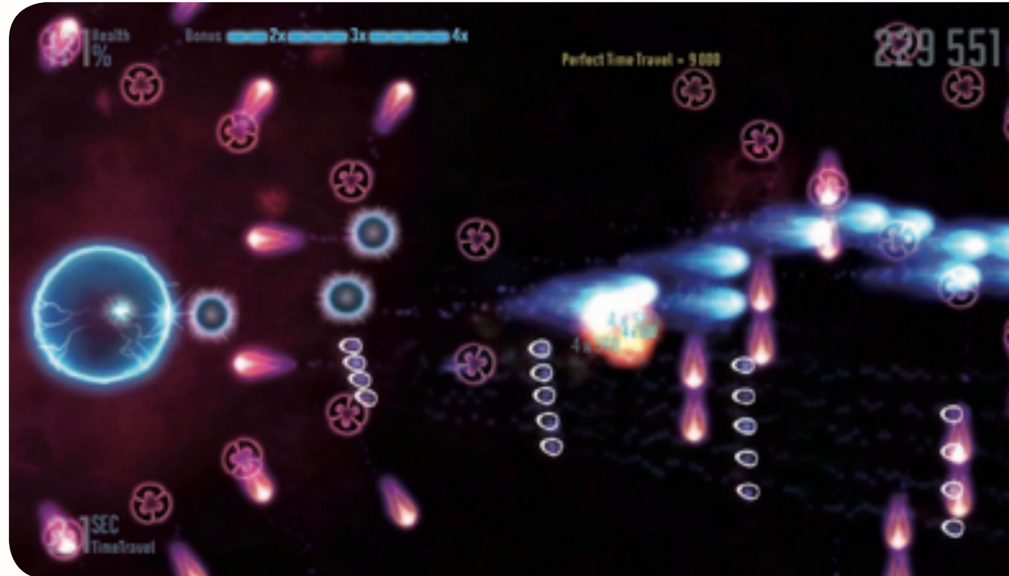
Advancement Preis	
Innovative Technologie	Cloddy (BitetheBytes, Deutschland)
Innovative Anwendungsmethoden & -umgebungen	Gabarello (Cornelius Müller, Deutschland)
Innovatives Spieldesign	The Path (Tale of Tales, Belgien)

European Innovative Games Award	
Innovative Technologie	CryEngine 3 (Crytek, Deutschland) Kinect für Xbox 360 (Microsoft)
Innovative Anwendungsmethoden & -umgebungen	Houthoff Buruma – The Game (Ranj Serious Games, NL)
Innovatives Spieldesign	Limbo (Playdead, Dänemark)

Ab InDie Zukunft

Unabhängige Spielentwickler sind groß im Kommen. M! stellt Euch jeden Monat einen heißen Kandidaten für den Indie-Thron vor. Diesmal das Team:

Brightside Games



"Zeit²": Kann das abstrakt-farbenfrohe Shoot'em-Up in die Fußspuren von "Geometry Wars" treten?

Es ist gut, wenn man eine tolle Spielidee hat – aber man sollte das Projekt finanzieren können. Thomas Bedenk (29), Student der TU Berlin, verschwendete zunächst keinen Gedanken daran. Er und seine Kommilitonen Johannes Giering und Volker Seeker hatten für ihr Studentenprojekt zunächst die Idee eines "actiongeladenen Geschicklichkeitsspiels mit taktischen Elementen und Zeitreise" – so die offizielle Beschreibung. Der Titel: "Zeit²" (sprich: Zeit Quadrat).

Im Grunde ist "Zeit²" ein simples Shoot'em-Up im Stile von Arcade-Klassikern wie "Defender" oder "R-Type". Der Bildschirm scrollt, der Spieler zerstört eine Angriffswelle nach der anderen. Der Clou: Wie in "Braid" könnt Ihr die Zeit zurückdrehen und dann auf Euren eigenen 'Schatten' treffen. Nun geht Ihr in einer Art Koop-Modus auf High-Score-Jagd und schaltet die Gegner aus, die Ihr verpasst habt. Schießt der Spieler auf den eigenen 'Schatten', werden Spezialattacken ausgelöst – beschleunigt er die Zeit, gibt es mehr Punkte. Die Entwickler wollen, dass Ihr dadurch Euer ganz persönliches Spieltempo findet. "Wie in 'Geometry Wars' soll der Spieler im Flow aufgehen", so Bedenk.

Staatlich geförderter Ballerspaß

Schon der erste Prototyp war ein Erfolg für Brightside Games. Die TU Berlin zeigte sich begeistert und bot Bedenk und dem Team einen Platz in der hauseigenen Gründungswerkstatt an. Neben Projekten für "Intelligente Telematiklösungen für den öffentlichen Nahverkehr" oder einer "Interaktiven Beratung für erneuerbare Energien" durfte das Team jetzt als "Brightside Games" an seinem Spiel arbeiten. Dann ging es rasant weiter: "Zeit²" erreichte 2009 das Finale von Microsofts Nachwuchswettbewerb Dream-Build-Play und kämpfte um den Studentenpreis beim International Games Festival. Der Zuspruch motivierte das Team, jetzt sollte "Zeit²" mehr werden als ein Studentenprojekt. Trotzdem dauerte es länger als ein Jahr, bis die Finanzierung stand. "Man muss durchhalten und an das Projekt glauben", umschreibt Bedenk das Credo des Teams.

Ein möglicher Geldgeber: der Staat. Allerdings steckt bei uns die staatliche Förderung von Spielen noch in den Kinderschuhen (siehe Infokasten). Bei der Antragsstellung kamen Bedenk erste Zweifel: "Kann das was werden, wenn wir ein Ballerspiel machen?" Deshalb priesen sie in ihrem Förderantrag weniger die Spielefeatures an, sondern ihre Idee eines zukunftsträchtigen Entwicklerstudios. Statt risikoreiche AAA-Titel anzugehen, wollen sie sich auf kleine Projekte und digitalen Vertrieb konzentrieren, um flexibler auf den Markt zu reagieren. Das kam an: Sie gewannen den Gründerwettbewerb des Bundeswirtschaftsministeriums und rutschten in das EXIST-Förderprogramm für Uni-Projekte. Bald suchte sich das Team Unterstützung vom deutschen Spiele-Veteran Hendrik Lesser und dessen Firma remote control productions. Gemeinsam machte man aus dem Studentenprojekt eine echte Firma und gründete offiziell das Studio Brightside Games. Für die heiße Phase der Entwicklung von "Zeit²" wurde das Brightside-Team auf acht Mitarbeiter aufgestockt.

Die Zukunft wird vom Erfolg des Zeitreise-Shooters abhängen. Dass man mit Download-Titeln über einen längeren Zeitraum Geld machen kann, hält Bedenk für ein Märchen: "Es kommt darauf an, ob es gleich ein Hit wird oder nicht." Deshalb hat man einen großen Partner für das Marketing gesucht und gefunden: Ubisoft wird das Spiel 2011 für XBLA veröffentlichen. *am*







Neueinsteiger treffen auf alten Hasen. Das Gründer-Trio von Brightside-Games (von links nach rechts): Thomas Bedenk, Hendrik Lesser, Johannes Giering.

FÖRDER-DSCHUNGEL DEUTSCHLAND

Während in Kanada, Südkorea oder Skandinavien Millionen in neue Spieleprojekte fließen, müssen sich deutsche Entwickler mit verhältnismäßig kleinen Summen zufriedengeben – Bayern hat zum Beispiel knapp eine halbe Million im Haushalt dafür reserviert. Zudem gibt es keine direkte bundesweite Förderung, das ist Ländersache. Zu den bekanntesten Förderanstalten zählen Hamburg oder die Mitteldeutsche Medienförderung, die beispielsweise den PC-Hit "Drakensang" unterstützt hat. Andere Bundesländer wie Hessen bieten zwar keine direkte Förderung, aber Schlupflöcher: So kann man Zuschüsse für die Produktion von Werkzeugen zur Entwicklung von Spielen erhalten oder Unternehmensfinanzierungen für die Markteinführung eines Produkts.

Brightside Games bewarb sich für den Gründerwettbewerb des Bundeswirtschaftsministeriums. Hier werden Unternehmensgründungen im Bereich Informations- und Kommunikationstechnik gefördert. Eine weitere Finanzspritze war das Gründungsstipendium von EXIST. Diese bundesweite Förderung richtet sich in erster Linie an Hochschulen, um Studenten und Wissenschaftler bei innovativen, Technologie-orientierten Gründungsvorhaben zu unterstützen. Insgesamt flossen so ungefähr 85.000 Euro in die Kassen des Berliner Studios.

Kopien für alle





Mit Kurs auf Bürgerfreiheit: Die Piratenpartei hisst die Segel in den Parlamenten – auch für Videospieler. M! Games geht der Sache auf den Grund.

Wenn unter Videospielern das Wort "Kopie" fällt, dann scheiden und erzürnen sich die Geister: Manche sehen die Videospielentwickler bereits am Hungertuch nagen, ausgenutzt und ausgeräubert von einer egoistischen Bande namens 'Raubkopierer'. Andere warnen vor einer Allianz zwischen Industrie und Politik, die ahnungslosen Spielern mit Preisdiktatur und immer größeren Einschränkungen der Nutzungsrechte den letzten Cent aus der Tasche zieht – aber wer hat Recht?

Auf zu neuen Ufern

Die Zukunft liegt – so wollen wir hoffen – weitab von beiden Schreckensszenarien. Und den sicheren Weg dorthin will die Piratenpartei gestalten. Dazu fördert man Bürgerrechte und informelle Selbstbestimmung, wirbt für politische Transparenz und Bildung. Das klingt alles löblich, von Gegnern wie Befürwortern heiß diskutiert wird dagegen die zukünftige Handhabung des Urheber- und Patentrechts.

Der Standpunkt der Piraten basiert laut ihrer Homepage (www.piratenpartei.de) auf dem Ideal "Alles Wissen und alle Kultur der Menschheit zusammenzutragen, zu speichern und heute und in der Zukunft verfügbar zu machen". Demnach hat die Gesellschaft als Ganzes letztendlich informelle und kulturelle Rechte an Entwicklungen oder Erfindungen einzelner bzw. Gruppen. Wissenschaft soll schließlich Wissen schaffen und das für alle: Da gilt es, zahlreiche Grundsatzfragen zu diskutieren, wenn man sich auf die Fahnen schreibt, Urheber- und Patentrecht neu zu gestalten. Wir interessieren uns natürlich für den Sonderfall Videospiele, den man im selben Kontext sehen muss wie andere Innovationen – schließlich kann man nicht für jede Branche ein eigenes Urheberrecht schaffen.

Doch wie passen Videospiele ins Gesamtbild? Wir haben uns beim Vize-Vorsitzenden im Bundesvorstand der Piraten Andreas Popp über die Partei informiert sowie Fritz Effenberger (stellvertretender Vorsitzender des Bezirksvorstands Schwaben) und Alexander Heidrich (Beisitzer im Vorstand Schwaben) zum Gespräch geladen. *oe*





Egal, ob mit Nerd-Merchandise (links) oder auf Demonstrationen (oben: "Freiheit statt Angst 2009" in Berlin): Die Piratenpartei präsentiert sich jung, aufgeschlossen und diskussionsfreudig.

»Wir üben bereits mit unserer aktuellen Größe massiven Einfluss aus«

Interview mit Andreas Popp, Vize-Vorsitzender im Bundesvorstand der Piratenpartei

M! Games: Die Piratenpartei verteidigt die Rechte der Bürger gegenüber der Industrie mit Schwerpunkt im Bereich (digitaler) Medien. Warum der Name "Piratenpartei"?

Andreas Popp: Der Name ist bewusst als Provokation zu verstehen. Er war ein Kampfbegriff einer Industrie, die versuchte, ihre geschäftlichen Interessen um jeden Preis durchzusetzen – selbst wenn dieser Preis die Bürgerrechte sind. Unser Ziel war es, den Namen positiv zu besetzen und damit auf Konfrontation zu gehen. Das ist uns übrigens gut gelungen. Einige Lobby-Verbände verzichten bereits auf die Bezeichnung "Piraten", weil er durch unser Zutun, aber natürlich auch dank des Piratenbilds von Hollywood, mit positiven Aspekten wie Freiheit und Abenteuerlust gleichgesetzt wird.

Das Ziel der Piraten scheint nicht die Ausübung von Regierungsgewalt zu sein, sondern lediglich die Einflussnahme auf die Gesetzgebung...

Das ist grundsätzlich richtig. Wir haben nicht das Ziel, ein Vehikel für politische Karrieren zu sein, wie es die sogenannten Volksparteien sind – uns geht es um die Sache. Wir üben bereits mit unserer aktuellen Größe massiven Einfluss aus, weil die Bundestagsparteien uns nicht länger ignorieren können. Sie beginnen, unsere Politik zu kopieren oder ihre Entscheidungen auch mit Blick auf die Piraten zu treffen. Das ist natürlich in unserem Sinne. Man darf dabei allerdings nicht vergessen, dass man den meisten Einfluss immer noch in Parlamenten ausüben kann und wir natürlich trotz allem eine Partei sind. Aus diesem Grund ist unser derzeitiges Ziel natürlich immer noch ganz klar, Sitze in diesen Parlamenten zu gewinnen.

Die Piratenpartei hat sich in wenigen Monaten über viele Länder Europas verbreitet: Wie ist es zu diesem plötzlichen Erfolg gekommen und wie haben Sie das erlebt?

Ich bin 2007 im Zuge der "Killerspiel-Debatte" bei den Piraten eingetreten und hatte das Glück, einige der Ereignisse hautnah mitzuerleben. Die landesweite Parteistruktur basiert vor allem auf der Pionierarbeit der frühen Piraten. Schon Anfang 2009 hatten wir in mehr als der Hälfte der Bundesländer Landesverbände, sogar schon einige Bezirksverbände. Der Durchbruch kam mit ein paar großen Ereignissen. In Schweden war es der "Pirate Bay"-Prozess, der die Piratenpartei ins Europaparlament katapultierte und nach den ersten Gründungen 2006 eine zweite Gründungswelle über die ganze Welt auslöste. In Deutschland war es die Debatte um das "Zugangserschwerungsgesetz", die unsere Mitgliederzahlen nach oben schnellen ließ und uns das beste Erstergebnis, das eine neue Partei jemals bei einer Bundestagswahl erzielt hatte, bescherte. Das war ein grandioser Erfolg für uns.

Gibt es Unterschiede zwischen den vielen europäischen Piratenparteien?

Unterschiede zwischen den Piratenparteien gibt es zuerst einmal in Größe, Organisation und Rechtsstatus. Politisch arbeiten wir jedoch sehr eng zusammen. Eine Basis bildet dabei das Programm der Schweden, die ja quasi die Mutter aller Piratenparteien darstellten Davon ausgehend entwickelt sich jede Partei weiter. Zur Abstimmung der politischen Ziele werden internationale Konferenzen abgehalten, bei denen nicht nur die europäischen, sondern alle Piratenparteien weltweit eingeladen sind. Die Vorarbeit dazu findet – wie könnte es anders sein – über das Internet statt; sie wird allerdings aufgrund der Anzahl und Heterogenität der Piratenparteien immer schwieriger. Aus diesem Grund haben wir seit Kurzem eine internationale Dachorganisation, welche den Kommunikationsfluss organisieren und damit verbessern soll.

Die schwedische Piratenpartei macht mit ihrer Verbindung zum Tracker "Pirate Bay" immer wieder Schlagzeilen – wie steht es um den Ruf der Piraten?

Den "Pirate Bay"-Tracker gibt es nicht mehr, es handelt sich nur noch um eine Torrent-Suchmaschine. Dennoch gilt die Seite immer noch als Symbol des Kampfes zwischen Filesharern und Content-Industrie. Alle Piratenparteien sind auf der Seite der Filesharer. Dass die Gegenseite recht skrupellos ist, dürfte kein Geheimnis sein und so wird man nicht selten als Dieb, Räuber oder gar als Unterstützer von Terroristen und Kinderschändern verunglimpft. Damit soll lediglich dafür gesorgt werden, dass unsere Sachargumente und Vorschläge für die Zukunft der Verwertung und eine Reform des Urheberrechts nicht gehört werden und stattdessen der überholte Status quo erhalten bleibt. "Pirate Bay" ist das Sinnbild für die Unzulänglichkeit des aktuellen Urheberrechts. Sicher gibt es auch berechtigte Kritik an der Seite, aber rechtlich kann man höchstens von einer Grauzone sprechen. Die juristische Keule auszupacken und Betreiber einzuschüchtern oder die Seite aus dem Netz zu tilgen, statt sich der längst überfälligen Debatte zu stellen, ist der falsche Weg. Aus diesem Grund stehen wir voll hinter den Schweden. Auch die deutsche Piratenpartei hatte bereits ähnliche Aktionen: Wir ermöglichten etwa mittels Proxy-Server, dass Arcor-Kunden die von ihrem Provider gesperrte Seite "YouPorn" aufrufen konnten.



Diskutiert mit: Den Blog von Andreas Popp findet Ihr unter https://piratenpartei-bayern.de/blogs/andreaspopp.

»Kopien stellen keinen direkten wirtschaftlichen Schaden dar«

Gesprächsrunde mit Fritz Effenberger und Alexander Heidrich von der Piratenpartei



Fritz Effenberger (links, stellvertretender Vorsitzender des Bezirksvorstands Schwaben) und Alexander Heidrich (rechts, Beisitzer im Vorstand Schwaben) beziehen Stellung. Aber wie steht's mit Euch? Schickt Eure Meinung an leserpost@maniac.de!

M! Games: Viele Spielehersteller klagen über niedrige Absatzzahlen. Muss man Mitleid haben mit Konzernen, die an Umsatzeinbußen infolge der Verbreitung von Kopien leiden?

Fritz Effenberger: Das ist eine eigenartige Darstellung der Sachlage, die vor allem im Marketingbereich verbreitet ist. Allerdings gibt es innerhalb großer Firmen auch Leute, die das Problem differenzierter sehen. Grundsätzlich ist es ja völlig in Ordnung, wenn jemand ein Produkt herstellt und damit Geld verdient – aber man sollte es nicht übertreiben. Das Problem mit den Kopien ist weit gefächert, wobei der Bereich Videospiele eine Sonderstellung einnimmt: Es handelt sich bei Konsolen um geschlossene Systeme, die durch den Verkauf von Software meist refinanziert werden – beim Grundgerät zahlen Sony und Microsoft drauf. Kein Wunder, dass in diesem Bereich die Hetze gegen Kopien sehr groß ist.

Trotzdem ist eine Videospiel-Kopie nicht einem Einkommensverlust gleichzusetzen?

Effenberger: Ich denke, es ist technisch und juristisch nicht zu verhindern, dass Leute Kopien benutzen. Aber man darf auch Variablen wie die Kaufkraft der Kunden nicht vergessen: Würden von heute auf morgen alle Kopien verschwinden, würden die Hersteller trotzdem nicht mehr verdienen. Schließlich haben die Spieler nur ein begrenztes Budget, das sich abschöpfen lässt. Die Frage ist, wie man aus diesem Budget das Optimum für Spieler und Hersteller herausholt. Nach offiziellen Zahlen haben Arbeiter und Angestellte in Deutschland seit dem Mauerfall inflationsbereinigt keinen Einkommenszuwachs erzielt. Die Lebenskosten haben sich erhöht und trotzdem sind die Umsätze der Firmen weiter gestiegen. Aber irgendwann ist Ende der Fahnenstange, egal ob mit oder ohne Kopien – es ist einfach nicht mehr Geld da! Deshalb stellt eine Kopie keinen direkten wirtschaftlichen Schaden dar. Das Argument "Jede Kopie ist ein nicht verkauftes Original" ist Schwachsinn.

Und dann werden ja auch noch die Nutzungsrechte immer weiter eingeschränkt...

Effenberger: Richtig. Die Gesellschaft rutscht, ohne es zu merken, in eine neue Ära hinein – die Informationsära. Viele Dinge ändern sich, von den Produktionsabläufen bis hin zu unserer Alltagskultur. Wir alle nutzen Geräte, die uns Information beschaffen (Handy, PDA etc.) und wir sind auf diese Informationen im täglichen Leben auch

immer mehr angewiesen. Eigentlich wissen wir noch gar nicht, wie wir mit diesen vielen Informationen umgehen sollen. Das gilt auch für die Firmen, die uns Videospiele – also eine Art Sammlung an Informationen bzw. ein Arrangement – verkaufen. Wie wir damit umgehen, wird sich in den nächsten Jahren stark ändern. Natürlich versuchen die Hersteller, stets den größten Gewinn aus ihren Produkten zu ziehen – das ist auch in Ordnung. Damit aber ein faires Gleichgewicht entsteht, müssen im Gegenzug auch die Spieler auf ihre Rechte pochen.

Electronic Arts führt beispielweise den Online-Pass ein, um das Onlinespielen nur den Erstkunden zu ermöglichen.

Effenberger: Ein gutes Beispiel, hier wollen die Firmen neue Märkte erschließen: Man bekommt plötzlich weniger Rechte am Produkt (in Bezug auf den Verkauf im Gebrauchtmarkt, Anm. d. Red.), zahlt aber trotzdem weiterhin denselben Preis – das ist eine sehr bedenkliche Entwicklung, die nur zugunsten der Hersteller stattfindet! Und es gibt auch keinen fairen Austausch darüber, was ein Spiel tatsächlich wert ist – weder allgemein noch im Speziellen, denn manche Spiele bieten ja auch deutlich mehr Spaß (also Leistung) als andere. Das Gesetz von Angebot und Nachfrage existiert in diesem Sektor nicht, die Hersteller legen Preise und Nutzerrechte einfach fest. Zudem kommen neuerdings viele Spiele unfertig auf den Markt, manche bereiten sogar erst mit Updates richtig Spaß. Dass die Spieler zu Kopien greifen, ist daher schon verständlich und darf auch nicht kriminalisiert werden – es ist ein Protest gegen die aktuellen Zustände.

Also hapert's am korrekten Angebot?

Effenberger: Auch – grundsätzlich zahlt man ja nicht mehr für den Datenträger wie bei Buch oder Zeitung, sondern für virtuelle Daten. Vor 100 Jahren war der Datenträger fester Bestandteil des Produkts, aber heute ist das Medium gleichgültig – man zahlt nur für die Information. Demnach muss man auch das Geschäftsmodell ändern: Ein Beispiel aus dem PC-Bereich ist die Steam-Plattform, die bei den Spielern bestens ankommt. Hier werden die Spiele ausschließlich als Download angeboten und die Angebote sind bezahlbar.

Alexander Heidrich: PSN-Store und Xbox-Live-Arcade sind Schritte in die richtige Richtung: Hier können die Spieler günstige Titel erwerben und saisonbedingte Sonderangebote in Anspruch nehmen. Allerdings werden diese Online-Shops auch benutzt, um für Oldies noch einmal abzukassieren – auch bei Spielern, die den Oldie bereits besitzen und eigentlich nur auf der neuen Hardware spielen wollen! Mehr Kulanz seitens der Hersteller wäre wünschenswert.

Die Hersteller sollten also kundenfreundlicher sein?

Heidrich: Ja, denn selbst die Maßnahmen gegen "Raubkopierer" richten sich eigentlich gegen die ehrlichen Kunden: Sie müssen mit Productkeys hantieren, Konten anlegen, stets die Original-Scheibe zur Hand haben oder Online-Verbindung zur Kontrolle halten – wie etwa bei aktuellen PC-Spielen von Ubisoft. Und wenn dann vom Provider die Internet-Verbindung getrennt wird, stoppt das Spiel. Nutzer einer Kopie haben all diese Probleme nicht, ist das nicht unfair? Nur die ehrlichen Kunden werden schikaniert!

Effenberger: Hier sehen wir, dass die Entwicklung eine Sackgasse ist: Ehrlichkeit wird bestraft und das Kopieren geächtet – wohin soll das führen? Es müssen neue Geschäftsmodelle her, die den Spielern faire Angebote machen. Es gibt ja inzwischen Berge von Studien, die sich mit Filesharern und Kaufverhalten beschäftigen: Es stellt sich immer wieder heraus, dass ein großer Teil der Filesharer echte Fans sind, die neben ihren Kopien auch zahlreiche Produkte im Original kaufen.

Man muss sich ja mit seiner Konsole auch eingehend beschäftigen, wenn man sie mit Kopien kompatibel machen will...

Effenberger: Wer sich derart mit seiner Konsole auseinandersetzt, investiert in der Regel insgesamt auch mehr Geld in das Hobby als ein Gelegenheitsspieler – der lädt und kauft eben weniger. Der Markt konzentriert sich hautsächlich auf diese Fans. Deshalb muss ein Wandel stattfinden. Vernünftig finde ich zum Beispiel das Modell der Download-Inhalte: Man bringt das Basisspiel bzw. die 'Demo' zum Taschengeldpreis oder gratis auf den Markt und verkauft dann die einzelnen Episoden des Abenteuers. So können die Spieler das Produkt antesten und nur so viel bezahlen, wie sie wirklich spielen: Ein schlechtes Game wird dann nur wenige Episoden verkaufen – das ist für beide Seiten fair. Und die Plattformen dafür sind ja bereits vorhanden! Bei Downloads gibt es ja auch keine Produktionskosten für Medium und Verpackung, alle Einnahmen sind quasi Gewinn. Deshalb müssen die Hersteller neue Angebote formulieren.

Andererseits senken Download-Angebote auch die Hemmschwelle zum Kopieren, weil im Vergleich zum Original kein physischer Unterschied festzustellen ist.

Effenberger: Deswegen müssen sie auch günstiger werden: Diesen Faktor sollte man nicht unterschätzen. Aus gutem Grund erfreuen sich Premium- und andere Sammlereditionen großer Beliebtheit. Eigentlich sollte es nur luxuriöse Sammlerversionen und günstige Downloads von Spielen geben, bei denen man auf alles Drumherum verzichtet.



»Nur die ehrlichen Kunden werden schikaniert!«
– Alexander Heidrich

»Wir müssen das Urheberrecht grundlegend überdenken«
– Fritz Effenberger

Bei günstigeren Softwarepreisen würde sich das umständliche Umrüsten der Konsole wegen der damit verbundenen Probleme (Online-Zugang) auch gar nicht lohnen...

Effenberger: Eigentlich sollten die Firmen intelligenter vorgehen und überschaubare Angebote zu günstigen Preisen offerieren: Wer etwa für 7 Euro einige Stunden lang prächtig unterhalten wird, braucht sich keine Kopien anzuschaffen! Und wer weiter spielen will, kauft sich das nächste Paket bzw. Level-Pack. Es geht darum, den richtigen Marktpreis für die Produkte zu finden: Diesen Punkt haben die Hersteller lange Zeit vernachlässigt. Die aktuellen Spiele haben keinen Marktpreis, der sich in einem freien Wettbewerb eingependelt hat – es ist einfach ein fiktiv festgelegter Preis. Und das, obwohl sich die Qualität je nach Titel mächtig unterscheidet! Ein anderes, sehr erfolgreiches Modell wird bei einigen Online-Rollenspielen wie etwa "World of Warcraft" und "Ragnarok Online" eingesetzt: Hier gibt es das Grundspiel günstig oder gar gratis, man zahlt dafür eine monatliche Pauschale für den Online-Account. Das System kommt bei Spielern bestens an und Kopien sind in diesem Bereich auch kein Thema. Würden mehr Anbieter auf solche Modelle setzen, hätten sie sichere und planbare Einnahmen. Ich denke, das sind alles Übergangsprobleme, die wir nun zu Beginn des Informationszeitalters haben – in Zukunft wird sich das einpendeln und die Bürger werden das Recht auf private Kopie erhalten.

Man spricht ja im Augenblick auch immer von 'rechtlichen Grauzonen'...

Effenberger: Korrekt – und das ist alles andere als befriedigend. Viele Teile des Urheberrechts sind derzeit schwammig formuliert: Der Bürger braucht neben den Rechten auch Rechtssicherheit – er muss genau feststellen können, was erlaubt ist und was nicht! Wie soll er sich sonst an die Regeln halten? Wenn ich meine Freunde frage, weiß keiner, was genau er downloaden darf und was nicht.

Die Industrie argumentiert stets mit dem verdienten Lohn für die Schöpfer ihrer Kunstwerke...

Effenberger: Das ist ein Thema für sich, auch



hier müssen Gesetze geschaffen werden: In der Musikindustrie ist es so, dass bei vielen Künstlern nur ein Bruchteil des Erlöses ankommt. Es müssen Entlohnungsmodelle geschaffen werden, die die Kreativen am wirtschaftlichen Erfolg fair beteiligen.

Ein Videospiel-Beispiel wäre Lara-Croft-Erfinder Toby Gard, der mit dem Job auch seine Spielfigur abgegeben hat.

Effenberger: Eine Gesetzeslücke in unseren Systemen: Eine Firma sollte ihrem kreativen Angestellten nicht das Recht auf die eigene geistige Leistung wegnehmen können. Bei Literatur gibt es beispielsweise feste Raten, der Autor bekommt einen gewissen Prozentsatz des Gewinns. Warum sollte das nicht auch für Videospiele gelten? Wenn der Entwickler nicht spurt, fliegt er einfach raus und die Serie läuft weiter – von Folgeeinnahmen etwa durch Spielzeug- und Filmlizenzen sieht er dann keinen Cent! Die Argumentation bricht bei näherer Betrachtung in sich zusammen: Wir müssen das Urheberrecht grundlegend überdenken und zwar in Hinblick auf alle Beteiligten.

Ist eine iTunes-artige Verkaufsplattform für Konsolen die Lösung?

Heidrich: Vielleicht, Apple hat es zumindest vorgemacht und es funktioniert bestens: In kürzester Zeit haben die Leute das System ins Herz geschlossen. Ich denke, vielen Herstellern fehlt einfach der Mut zu diesem Schritt, sie wollen sich dem Markt nicht anpassen und weitermachen wie bisher. Und im Bereich Musik war iTunes einer der ersten Anbieter, der das Kopieren der gekauften Stücke erlaubte! Man muss den Leuten nur ein gutes Angebot machen, dann greifen sie auch zu.



Parteiaktion in Dortmund: Die Piraten sprechen vor allem die Internet-Generation an.

COM!NG

DAS SPIELE-PROGRAMM DER NÄCHSTEN MONATE

Auf Tobias' Radar...



MASKENBALL

Videospieler sind Rollenspieler. Selbst wenn uns nicht der Sinn nach reinen RPGs im Stile eines "Dragon Age II" oder "Final Fantasy XIV" steht, schlüpfen wir in eine andere Rolle, sobald in der Konsole unserer Wahl ein Spiel rotiert. Mal legen wir uns als Batman in Arkham City mit bösen Jungs an, mal dribbeln wir als Mesut Özil über den virtuellen Rasen und spielen die gegnerische Abwehr schwindlig. So lange wir dabei allein mit der Spielwelt sind, können wir uns dabei komplett ausleben. Spiele wie "Fable III" und "Fallout: New Vegas" lassen uns sogar die Wahl, ob wir lieber strahlender Held oder niederträchtiger Bösewicht sein wollen. Gehen wir dagegen online, sieht die Sache anders aus, dann sollten eigentlich wieder die Konventionen des sozialen Zusammenlebens beachtet werden. Leider vergessen manche Spieler, dass hinter den Avataren ihrer Kontrahenten echte Menschen stecken, die meist einfach nur ihren Spaß haben und friedlich ihrem Hobby nachgehen wollen. Wer schon einmal von seinen Mitstreitern in "Call of Duty" beschimpft oder bei "FIFA" nach einer klaren Führung um den Sieg betrogen wurde, weil der Gegner frustriert den Stecker zieht, weiß, was ich meine. Der Gamertag als hässliche Maske, hinter dem man ungefährdet Gift und Galle in alle Richtungen verspritzen kann? Wie wäre es stattdessen mit mehr Höflichkeit und Fairness im Online-Miteinander? Damit könnte man sicherlich noch den ein oder anderen strikten Einzelspieler von den Vorzügen der Mehrspieler-Modi überzeugen und so für mehr Wettkampf sorgen.

COM!NG

	SPIELE-TERMINE					NOVEMBER	
	Alarm für Cobra 11: Das Syndikat	dtp	Rennspiel		360		26.11.
	Apache: Air Assault	Activision	Action	PS3	360		9.11.
	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	Action-Adventure	PS3	360		18.11.
	Beyblade: Metal Fusion	Konami	Action-Adventure			Wii	11.11.
S.13	Call of Duty: Black Ops	Activision	Ego-Shooter	PS3	360	Wii	9.11.
	Create	Electronic Arts	Geschicklichkeit	PS3	360	Wii	18.11.
	Crossboard 7	Konami	Sport		360		10.11.
	Dance Central	MTV Games	Musik		360		10.11.
	Dance Evolution	Konami	Musik		360		10.11.
	Def Jam Rapstar	Konami	Musik	PS3	360	Wii	4.11.
	Dragon Ball: Raging Blast 2	Namco-Bandai	Beat'em-Up	PS3	360		5.11.
	EA Sports Active 2	Electronic Arts	Sport	PS3	360	Wii	18.11.
	Fighters Uncaged	Ubisoft	Beat'em-Up		360		10.11.
	Fist of the North Star: Ken's Rage	THQ	Action	PS3	360		5.11.
UPDATE	FlingSmash	Nintendo	Action			Wii	19.11.
	GoldenEye 007	Activision	Ego-Shooter			Wii	5.11.
	Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1	Electronic Arts	Action-Adventure	PS3	360	Wii	18.11.
	James Bond 007: Blood Stone	Activision	Action	PS3	360		5.11.
	Kinect Adventures	Microsoft	Sport		360		10.11.
	Kinectimals	Microsoft	Simulation		360		10.11.
	Kinect Joy Ride	Microsoft	Rennspiel		360		10.11.
	Kinect Sports	Microsoft	Sport		360		10.11.
S.30	Majin and the Forsaken Kingdom	Namco-Bandai	Action-Adventure	PS3	360		26.11.
NEU	Megamind	THQ	Action-Adventure	PS3	360		26.11.
	Michael Jackson: The Experience	Ubisoft	Musik			Wii	25.11.
	Micky Epic	Disney	Action-Adventure			Wii	25.11.
	Motion Sports	Ubisoft	Sport		360		10.11.
S.81	NBA 2K11	Take 2	Sport			Wii	26.11.
	Need for Speed: Hot Pursuit	Electronic Arts	Rennspiel	PS3	360		18.11.
UPDATE	Pac-Man Party	Namco-Bandai	Geschicklichkeit			Wii	26.11.
NEU	Prince of Persia Trilogy	Ubisoft	Action-Adventure	PS3			18.11.
UPDATE	Raving Rabbids: Die verrückte Zeitreise	Ubisoft	Geschicklichkeit			Wii	25.11.
	Sly Collection	Sony	Jump'n'Run	PS3			26.11.
	Sonic Colours	Sega	Jump'n'Run			Wii	12.11.
	Sonic Free Riders	Sega	Rennspiel		360		10.11.
UPDATE	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	PS3	360		26.11.
	Sports Island Freedom	Konami	Sport		360		25.11.
NEU	Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	THQ	Action-Adventure	PS3	360	Wii	19.11.
	The Fight	Sony	Sport	PS3			5.11.
S.70	Time Crisis: Razing Storm	Namco-Bandai	Action	PS3			5.11.
UPDATE	Two Worlds II	Topware	Rollenspiel	PS3	360		9.11.
NEU	Williams Pinball Classics	Koch Media	Geschicklichkeit	PS3	360	Wii	12.11.
	Winter Sports 2011: Go for Gold	dtp Entertainment	Sport	PS3	360	Wii	26.11.
	Your Shape: Fitness Evolved	Ubisoft	Sport		360		11.11.

Kinect für Xbox 360

November

In Kürze geht es los: Microsofts Bewegungssteuerung ohne Controller erscheint am 10. November. Mit 150 Euro für das Komplettset aus Hardware-Zusatz und "Kinect Adventures" müsst Ihr tief in die Tasche greifen, doch dafür können mehrere Spieler auf einmal ran. Ausführliche Spieleindrücke zu den ersten Kinect-Titeln findet Ihr ab Seite 40.



Majin and the Forsaken Kingdom

26. November • Action-Adventure • PS3 / 360



Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns eine fast fertige Version von "Majin". Wir haben das Nipponabenteuer in die Konsole geworfen und gleich einige Stunden im 'Forsaken Kingdom' verbracht.

Das Buddy-Prinzip haben wir bereits in früheren Previews erläutert, jetzt geht's an die Action: Unser Held Tepeu gewinnt mit jedem erschlagenen Feind Erfahrungspunkte, wodurch Ihr levelweise aufsteigt und stärker werdet – selbiges gilt auch für Euren großen, moosigen Freund, den Majin. Zudem steigert Ihr durch ständige Zusammenarbeit Eure 'Freundschaft', dann stehen mehr 'Tag-Team-Moves' zur Verfügung, die Ihr im Kampf gegen die Feindesschar einsetzt. Neben reichlich Gekloppe – bei dem sich der Majin auf seine Fäuste und Ihr Euch auf Eure Hieb- und Stichwaffe verlasst – ist auch Köpfchen gefragt: In fast jedem Abschnitt steht Ihr vor einem Rätsel. Sind die Puzzles anfangs noch recht simpel und wirken etwas aufgesetzt, werden sie bald richtig happig. Fair bleibt das Spiel aber zu jeder Zeit. Sorgen macht uns jedoch die Vertonung: Die Dialoge sind auf Deutsch nur schwer zu ertragen, leider machen auch die US-Sprecher ihren Job nicht bedeutend besser; eine japanische Original-Tonspur fehlt ebenso. Musikalisch bietet "Majin" wenig 'Mitsumm-Potential', grafisch wirkt das phantasievolle Spiel, gerade nach dem Erscheinen von "Enslaved", etwas bieder.





Videospielmusik für Solo Piano

bis 28. November • Deutschland

Noch bis Ende November ist Benyamin Nuss mit seinem Programm "Benyamin Nuss plays Uematsu" unterwegs. Sehen könnt Ihr den Klavierkünstler noch in Kaiserslautern (12.11.), Ulm (13.11.), Nürnberg (14.11.), Berlin (24.11.), Göttingen (27.11.) und Düsseldorf (28.11.), wo er Stücke aus "Final Fantasy", "Blue Dragon", "Rad Racer" und "Lost Odyssey" zum Besten gibt. Mehr Informationen unter www.benyamin-nuss.de.

	SPIELE-TERMINE						DEZEMBER
	DECA Sports Freedom	Hudson	Sport		360		
S.31	Donkey Kong Country Returns	Nintendo	Jump'n'Run			Wii	3.12.
	Game Party: In Motion	Warner	Sport		360		
S.31	Gran Turismo 5	Sony	Rennspiel	PS3			
	Hasbro Spiel mal wieder 3	Electronic Arts	Geschicklichkeit			Wii	
	Monster Jam: Path of Destruction	Activision	Rennspiel	PS3	360	Wii	
S.31	NBA Elite 11	Electronic Arts	Sport	PS3	360		
	SingStar Dance	Sony	Musik	PS3			17.12.
NEU	Super Mario All-Stars	Nintendo	Jump'n'Run			Wii	3.12.
	Supremacy MMA	505 Games	Sport	PS3	360		

NBA Elite 11

Dezember • Sport • PS3 / 360

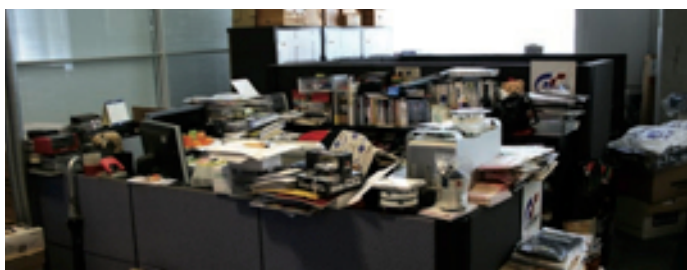
Die neue NBA-Saison hat gerade begonnen, doch in diesem Jahr müssen sich Basketball-Fans noch in Geduld üben, bis sie einen frischen Titel aus der "NBA Live"...pardon..."NBA Elite" Serie in die Finger kriegen – denn das Spiel verschiebt sich auf unbestimmte Zeit. Die Konkurrenz aus dem Hause 2K Sports wird es freuen: "NBA 2K11" ist damit die einzige aktuelle Basketball-Simulation. EA Sports-Chef Peter Moore begründete die Entscheidung mit dem Umstand, dass man mit der Qualität des Titels noch nicht zufrieden sei. "NBA Live 10" Besitzer werden kostenfrei mit aktuellen Kadern versorgt. Erfreulicher ist Moores Ankündigung, dass "NBA Jam" um Weihnachten herum separat auf PlayStation 3 und Xbox 360 erscheint, auf Disc mit Packung und Anleitung! Bisher war nur eine abgespeckte Variante der Wii-Version (Import-Test auf Seite 93) als Beilage zu "NBA Elite 11" geplant.



Gran Turismo 5

Dezember • Rennspiel • PS3

War es ein Platten oder ein Getriebeschaden, der wieder einmal für eine Verschiebung von "Gran Turismo 5" sorgte? Wir wissen es nicht. Vielleicht ging die finale Version auch im allgemeinen Studiochaos (siehe Foto) verloren. Zum Redaktionsschluss stand ein neuer Termin für das Spiel, das Anfang November im Laden stehen sollte, noch nicht fest, es kommt aber noch 2010.



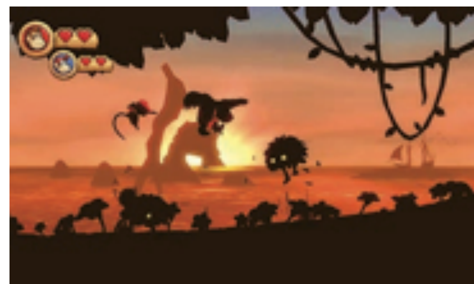
Donkey Kong Country Returns

3. Dezember • Jump'n'Run • Wii

Vor Kurzem konnten wir bei Nintendo Hand an eine fast fertige Fassung von "Donkey Kong Country Returns" legen. Und wir sind begeistert – der dienstälteste Videospiel-Affe ist im Jahre 2010 in Hochform! Den ersten drei Welten nach zu urteilen, ist Donkey Kong bei den texanischen Retro Studios in den besten Händen, spielerisch macht das 2,5D-Jump'n'Run einen noch runderen Eindruck als die kultigen SNES-Episoden.

Das liegt zum einen an der perfekten Steuerung. Die fühlt sich so schnell wie dynamisch an und ist gleichzeitig präziser als zu 16-Bit-Zeiten. Dank flüssiger 60 Frames pro Sekunde spielt sich das Affen-Abenteuer butterweich. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht zu verachten, bereits der Boss der ersten Welt stellt für unerfahrene Spieler ein ordentliches Hindernis dar.

Grafisch bleibt das neue Gorilla-Abenteuer dem Look der Render-Vorgänger treu, tauscht die vorberechnete CGI-Optik aber gegen Echtzeit-Polygone. Das verleiht dem Spiel eine ganz neue Dynamik: Tempelanlagen brechen in sich zusammen, Steinpfeiler stürzen um (wenn sich Donkey Kong ihnen nähert) und immer wieder werdet Ihr aus dem Hintergrund angegriffen. In der zweiten Welt nehmen Euch Piraten-Krebse von ihrem Schiff aus mit Kanonen aufs Korn, in den Ruinen des dritten Levels schlägt eine Riesenkrake mit ihren Tentakeln nach Euch. Der schönste Level spielt im Abendrot: Im Gegenlicht erkennt Ihr nur die Silhouetten von Donkey Kong und seinen Feinden, während im Hintergrund eine Bossa-Nova-Version des klassischen "Donkey Kong Country"-Themas läuft.



Auch der Zweispieler-Modus ist gelungen: Entweder zieht Ihr gleichzeitig durch die Levels oder der Donkey Kong-Spieler übernimmt das Kommando. Dann nimmt Diddy Kong auf seinem Rücken Platz und beide können dank Diddys Jetpacks einige Meter schweben – so greifen erfahrene Spieler ihren ungeschickten Kumpanen an besonders haarigen Stellen unter die Arme. Wir hegen keinen Zweifel: Nintendo hat einen Hit an der Hand, wer "Donkey Kong Country" mochte, wird die neue Episode lieben.





	SPIELE-TERMINE			1. QUARTAL 2011			
	Bulletstorm	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3	360		24.2.
S.32	Crysis 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3	360		25.3.
	Dead Space 2	Electronic Arts	Action	PS3	360		28.1.
	Deus Ex 3: Human Revolution	Square Enix	Action-Adventure	PS3	360		Februar
S.32	Dragon Age II	Electronic Arts	Rollenspiel	PS3	360		10.3.
NEU	Dr. Kawashimas Körper- und Gehirnübungen	Namco-Bandai	Denken		360		
	F.E.A.R. 3	Warner	Ego-Shooter	PS3	360		
S.32	Final Fantasy XIV	Square Enix	Rollenspiel	PS3			März
	Homefront	THQ	Ego-Shooter	PS3	360		Februar
	Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Bethesda	Action	PS3	360		
	Killzone 3	Sony	Ego-Shooter	PS3			Februar
	LittleBigPlanet 2	Sony	Jump'n'Run	PS3			Januar
	Marvel vs. Capcom 3	Capcom	Beat'em-Up	PS3	360		
	Mass Effect 2	Electronic Arts	Action-Rollenspiel	PS3			Januar
	Red Faction: Armageddon	THQ	Action	PS3	360		
UPDATE	Tron: Evolution	Disney	Action	PS3	360	Wii	Januar

Dragon Age II

10. März • Rollenspiel • PS3 / 360

Drachentöter und Abenteurer, die schon ihre Schwerter für "Dragon Age II" schärfen, sollten sich bis spätestens 11. Januar von ihrem Lagerfeuer zum Computer begeben und die 'Signature Edition' vorbestellen. Die enthält neben dem Spiel einen zusätzlichen Charakter, mehr Missionen und eine exklusive Ingame-Waffenkammer mit vier Friedensstiftern. Magier freuen sich über den Stab 'Mut des Abtrünnigen', Kämpfernaturen schützen sich mit dem 'Bollwerk des Suchers'-Schild, hauen mit dem Schwert 'Macht des Sten' zu oder erledigen die dunkle Brut mit dem Bogen 'Natter von Antiva' aus der Ferne. Solltet Ihr mal eine Pause vom Monstermetzeln benötigen, entspannt Ihr Euch mit dem (leider nur) herunterladbaren Soundtrack.



Final Fantasy XIV

März • Rollenspiel • PS3

Schielten PS3-Besitzer vor einigen Wochen neidisch ins PC-Lager, wo "Final Fantasy XIV" bereits im September veröffentlicht wurde, können sie sich nun den Schweiß von der Stirn wischen. Die PC-Fassung des Online-Rollenspiels leidet noch unter etlichen Kinderkrankheiten und hätte besser noch ein paar Monate in Square-Enix' Spielfabrik zugebracht. In der aktuellen Version dauert es eine Weile, bis Ihr mit dem umständlichen Quest-Reglement zurecht kommt, Item-Verwaltung und Crafting-System lassen jeden Komfort vermissen und das umstrittene Ermüdungs-System hindert Powergamer am hemmungslosen Grinden. Wer auf den PS3-Release im Frühjahr 2011 wartet, bekommt dann hoffentlich ein hochklassiges Fantasy-Rollenspiel, das sein Potenzial dank der bis dahin zu erwartenden Patches besser ausschöpfen wird: 18 Berufsklassen bieten massig Abwechslung und da Ihr zudem jederzeit die Klasse wechseln und so coole Kombi-Charaktere trainieren dürft, bleibt viel Raum zum experimentieren. Ein eher auf Gruppen ausgelegtes Kampfsystem, das bei unseren bisherigen Anspiel-Sessions intuitiv und kurzweilig wirkte, hübsch designte Rassen und prächtige Storysequenzen schüren die Vorfreude auf einen Online-Abstecher nach Hydaelyn.



Crysis 2

25. März • Ego-Shooter • PS3 / 360

Um langfristig Erfolg zu haben, braucht ein Shooter heutzutage einen guten Mehrspielermodus. Beim ersten "Crysis" behandelte Crytek diesen stiefmütterlich. Für den neuen Teil übernahmen die Yerli-Brüder kurzerhand das britische Studio Free Radical ("Timesplitters", "Haze"), benannten es in Crytek UK um und beauftragten die gut 70 Mitarbeiter, sich nur mit dem Mehrspielerpart zu beschäftigen. Das Ergebnis kann sich schon jetzt sehen lassen: Statt auf weiten Inselkarten seid Ihr jetzt an zwölf Orten in New York unterwegs, die Karte 'Impact', in der Ihr Gefechte in zwei zusammengestürzten Hochhäusern austragt, haben wir schon gespielt. Im Spiel enthalten sind sechs Modi, bekannt sind bislang 'Team Instant Action' (also Team-Deathmatch) und 'Alien Crash Site', eine King of the Hill-Variation, bei der ein Raumschiff erst einige Minuten am Himmel schwebt, bevor es irgendwo abstürzt und sich beide Teams zum Objekt der Begierde aufmachen. Ihr probiert nach jedem Ableben eine neue Kombination aus Waffen und Nanosuit-Spezialisierungen aus und steigt insgesamt 80 Ränge auf. Die Action an sich funktioniert so unkompliziert wie beim Genre-Primus "Call of Duty", die Funktionen Eures Anzugs und die Maps, die meistens über mehrere Ebenen verlaufen, bringen die nötige Abwechslung in die Ballerei. Das Aushängeschild des ersten "Crysis" war allerdings die Grafik – "Crysis 2" lässt uns in dieser Hinsicht mit gemischten Gefühlen zurück: Zwar ist die Optik sehr gut, jedoch haut sie uns nicht aus den Socken. Ein "Modern Warfare 2" sieht genau so gut aus – so lange Ihr in Bewegung bleibt.



SPIELE-TERMINE					2011/2012
	Ace Combat: Assault Horizon	Namco-Bandai	Action	PS3 360	2011
	Afterfall: Insanity	TGC	Action	PS3 360	2011
	Alice: Madness Returns	Electronic Arts	Action	PS3 360	2011
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	PS3 360	2011
S.57	Arcania: Gothic 4	Jowood	Rollenspiel	PS3	2011
	Armed Assault 2	Bohemia	Ego-Shooter	PS3 360	2011
	Asura's Wrath	Capcom	Action	PS3 360	2011
S.35	Batman: Arkham City	Warner	Action-Adventure	PS3 360	2011
	BioShock: Infinite	Take 2	Ego-Shooter	PS3 360	2012
	Bodycount	Codemasters	Ego-Shooter	PS3 360	2011
	Brink	Bethesda	Ego-Shooter	PS3 360	2011
NEU	Captain America: Super Soldier	Sega	Action	PS3 360 Wii	3. Q. 2011
	Child of Eden	Ubisoft	Action	PS3 360	2011
	Conduit 2	Sega	Ego-Shooter	Wii	2011
	Darksiders 2	THQ	Action-Adventure	PS3 360	2011
	DC Universe Online	Sony	Action	PS3	2011
	De Blob 2	THQ	Action-Adventure	PS3 360 Wii	2011
	Deep Black	505 Games	Action	PS3 360	2011
	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Warner	Action	PS3 360	2011
	Devil's Third	THQ	Action	PS3 360	2012
S.34	DiRT 3	Codemasters	Rennspiel	PS3 360	2011
	DMC – Devil May Cry	Capcom	Action	PS3 360	2011
NEU	Dood's Big Adventure	THQ	Action-Adventure	Wii	2011
	Driver: San Francisco	Ubisoft	Rennspiel	PS3 360	2011
S.42	Duke Nukem Forever	Take 2	Ego-Shooter	PS3 360	2011
S.34	Dungeon Siege III	Square Enix	Action-Rollenspiel	PS3 360	2011
NEU	Earth Defense Force: Insect Armageddon	D3 Publishing	Action	PS3 360	2011
	El Shaddai: Ascension of the Metatron	UTV Ignition	Action-Adventure	PS3 360	2011
	Fight Night Champion	Electronic Arts	Sport	PS3 360	2011
	FIM Motocross World Championship	Black Bean Games	Rennspiel	PS3 360	2011
UPDATE	Gears of War 3	Epic	Action	360	4. Q. 2011
	Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	Action	PS3 360	2011
	Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner	Action-Adventure	PS3 360 Wii	2011
	Gun Loco	Square Enix	Action	360	2011
NEU	Haunt	Microsoft	Action-Adventure	360	2011
	Heroes on the Move	Sony	Action-Adventure	PS3	2011
	I am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	PS3 360	2011
NEU	Ico & Shadow of the Colossus Collection	Sony	Action-Adventure	PS3	2011
	inFamous 2	Sony	Action-Adventure	PS3	2011
	Inversion	Namco-Bandai	Action	PS3 360	2011
	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Electronic Arts	Rollenspiel	PS3 360	4. Q. 2011
S.94	Kirby's Epic Yarn	Nintendo	Jump'n'Run	Wii	2011
S.6	Knights Contract	Namco-Bandai	Action	PS3 360	2011
	L.A. Noire	Take 2	Action-Adventure	PS3 360	2011
	Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	Action	PS3 360 Wii	2011
	Mario Sports Mix	Nintendo	Sport	Wii	2011
	Max Payne 3	Take 2	Action	PS3 360	2011
	Metal Gear Solid: Rising	Konami	Action-Adventure	PS3 360	2011
	Michael Jackson: The Experience	Ubisoft	Musik	PS3 360	2011
	MindJack	Square Enix	Action	PS3 360	2011
	Mortal Kombat	Warner Bros.	Beat'em-Up	PS3 360	2011
	MotorStorm: Apocalypse	Sony	Rennspiel	PS3	2011
	Need for Speed: SHIFT 2	Electronic Arts	Rennspiel	PS3 360	2011
	NeverDead	Konami	Action	PS3 360	2011
	No More Heroes	Konami	Action	PS3	2011
	Operation Flashpoint: Red River	Codemasters	Action	PS3 360	2011
NEU	Pictionary	THQ	Geschicklichkeit	Wii	2011
	Portal 2	Valve	Denken	PS3 360	2011
	Postal III	Akella	Action-Adventure	360	2011
	Rage	Bethesda	Ego-Shooter	PS3 360	16.9.2011
	Ratchet & Clank: All 4 One	Sony	Jump'n'Run	PS3	2011
S.38	Resistance 3	Sony	Ego-Shooter	PS3	2011
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	PS3 360	2011
NEU	Rise of Nightmares	Sega	Action-Adventure	360	2011
	Saints Row 3	THQ	Action	PS3 360	2011
NEU	Shadows of the Damned	Electronic Arts	Action	PS3 360	2011
	Silent Hill	Konami	Action-Adventure	PS3 360	2011
	SOCOM 4: U.S. Navy SEALs	Sony	Action	PS3	2011
	Sorcery	Sony	Action-Adventure	PS3	2011
	Spec Ops: The Line	Take 2	Action	PS3 360	2011
NEU	Steel Battalion: Heavy Armor	Capcom	Action	360	2011
	Street Fighter X Tekken	Capcom	Beat'em-Up	PS3 360	2012
	Tekken X Street Fighter	Namco-Bandai	Beat'em-Up	PS3 360	2012
	Test Drive Unlimited 2	Namco-Bandai	Rennspiel	PS3 360	2011
	The Agency	Sony	Action	PS3	2011
	The Grinder	tba.	Action	Wii	2011
	The Last Guardian	Sony	Action-Adventure	PS3	2011
	The Last Story	Nintendo	Rollenspiel	Wii	2011
	The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	Action-Adventure	Wii	2011

SPIELE-TERMINE					2011/2012
	Thor: Das Videospiel	Sega	Action-Adventure	PS3 360 Wii	2011
	Top Spin 4	Take 2	Sport	PS3 360 Wii	2011
	Trinity: Souls of Zill O'll	THQ	Action-Rollenspiel	PS3	2011
	True Crime: Hong Kong	Activision	Action	PS3 360	2011
	Twisted Metal	Sony	Action	PS3	2011
	Virtua Tennis 4	Sega	Sport	PS3	2011
	Warhammer 40.000: Space Marine	THQ	Action	PS3 360	2011
	Warriors: Legends of Troy	THQ	Action	PS3 360	2011
	WWE All Stars	THQ	Sport	PS3 360 Wii	2011
	XCOM	Take 2	Ego-Shooter	360	2011
NEU	X-Men: Destiny	Activision	Action	PS3 360	2011
	Yakuza 4	Sega	Action-Adventure	PS3	2011
NEU	Yakuza: Of the End	Sega	Action-Adventure	PS3	2011

Dungeon Siege III

2011 • Action-Rollenspiel • PS3 / 360

Obsidian Entertainment hat sich mit Fortsetzungen namhafter Rollenspiele wie "Star Wars: Knights of the Old Republic" oder "Fallout" einen sehr guten Ruf erarbeitet, nur ihre eigenen Entwicklungen wie "Alpha Protocol" kommen nicht so an. Da trifft es sich gut, dass das nächste Projekt wieder auf einer bekannten Serie beruht: "Dungeon Siege III" wird der erste Konsolen-Abstecher eines typischen westlichen Dungeon-Hack'n'Slays, das bisher nur auf PCs Abenteurer in seinen Bann zog. Spielerisch ist die flotte Monsterschnetzelei im "Champions of Norrath"-Stil gehalten, wird aber mit schickem Design und attraktiver Optik zeitgemäß aufgewertet.



Dazu kommen erweiterte Dialogoptionen und ein Koop-Spielmodus – das könnte tatsächlich frischen Wind ins leicht angestaubte Action-RPG-Genre bringen.

E3

7. bis 9. Juni 2011 • Los Angeles

Wiedererstarkte XXL-Messe: laut, bunt, informativ. Gefühlte 80% der Spieleneuheiten werden Jahr für Jahr exklusiv auf der Electronic Entertainment Expo dem Fachpublikum präsentiert. 2010 stürmten über 45.000 Besucher die Hallen, für nächstes Jahr erwarten wir u.a. die Enthüllung von Sonys PSP 2.

DiRT 3

2011 • Rennspiel • PS3 / 360

Die "DiRT"-Raserei aus dem Hause Codemasters machte letztes Jahr einige Veränderungen durch und wandelte sich von einer Rallye-Simulation zu einem Mix aus Spaßevents und ernsten Rennen. Die Neuorientierung stieß vielen Anhängern der alten Teile sauer auf, die lieber weiterhin alleine auf anspruchsvollen Strecken den Dreck unter den Reifen spüren wollten. Mit "DiRT 3" möchten die Entwickler im nächsten Jahr alle Rennsportler unter einen Hut bekommen. Simulationsfans sind jetzt im Schnee, im Regen und nachts unterwegs, Arcade-Experten driften im neuen Gymkhana-Modus durch enge Stuntstrecken. Dank eines verbesserten Beleuchtungsmodells fügen sich die Wagen besser in die Umgebung ein. Mit Norwegen, Finnland und Monte Carlo halten drei neue Gebiete Einzug in das dreckige Geschehen, außerdem ist die WRC-Lizenz an Bord. Gesellige Naturen gehen endlich im Splitscreen-Modus zusammen mit Freunden auf die Jagd nach Bestzeiten.



BATMAN: ARKHAM CITY

Welches Geheimnis steckt hinter der Gefängnisstadt? Machen Batman und Catwoman gemeinsame Sache? Es wird spannend!

2009 zeigte der englische Entwickler Rocksteady Studios mit einem Paukenschlag, wie spielbare Comic-Umsetzungen auszusehen haben. Mithilfe der Unreal Engine 3 schufen die Briten eine derart glaubwürdige Welt mit spielerischer Finesse, dass uns Batmans Ausflug in die Irrenanstalt satte 90 Spielspaßpunkte wert war (siehe Test in Ausgabe 09/09).

2011 erscheint die Fortsetzung "Arkham City": Der ehemalige Anstaltsleiter Quincy Sharp heimste die Lorbeeren für den bewältigten Joker-Konflikt ein und ist nun, rund anderthalb Jahre später, Bürgermeister von Gotham City. Zusammen mit dem undurchsichtigen Hugo Strange riegelt er einen ganzen Stadtbezirk ab, in dem sämtliche Verbrecher sich selbst überlassen werden – wer John Carpenters Film "Die Klapperschlange" kennt, weiß Bescheid! Die einzige Regel von Hugo und seinen Tyger-Söldnern lautet in dieser Hölle: Wer flieht, stirbt!

Inmitten rivalisierender Gangs und Schlägern ohne Gruppenzugehörigkeit macht sich Batman zu Beginn auf die Suche nach Catwoman, die auf eigene Faust Harvey Dent alias Two-Face nachstellt. Auch der Joker kehrt zurück, geplagt von einer geheimnisvollen Krankheit. Zusätzlich warten optionale Nebenmissionen auf den Mann im Cape, die er beispielsweise von Victor Szasz an Telefonzellen entgegennimmt. Auch der eher unbekannte Calendar Man gibt sich ein Stelldichein und reagiert je nach Einstellung der konsoleninternen Uhr unterschiedlich. Der Riddler hingegen stellt Batman erneut Aufgaben, die er nun über Handlanger des Rätselmeisters aufspüren muss. Weitere angekündigte Charaktere sind Harley Quinn, Journalist Jack Ryder und Batmans Butler Alfred.

Die im Vorgänger übermäßig hilfreiche Detektiv-Sicht wird überarbeitet, auch an Batmans Aktionsrepertoire, dem Kampfsystem und den Technik-Gadgets feilen die Entwickler.



360 Verfolgt Funksignale, hört die Polizei ab und lauscht geheimen Übertragungen.

So kontert Ihr nun mehrere Gegner gleichzeitig, weicht Projektilen aus und beherrscht flottere, vielseitigere Takedowns. Obendrein bindet Ihr Ausrüstung in Combos ein, was bessere Kontrolle über die gesteigerte Gegnerzahl verspricht. Komplexere forensische Puzzles klingen verlockend, über den Mehrspieler-Modus sind noch keine Details bekannt. *mh*



360 Neben Two-Face und Catwoman geben sich weitere Erzfeinde die Ehre.





360 Dem größeren Schlägeraufgebot begegnet Batman mit frischen Moves und Gadgets, auch der Detektivmodus wird überarbeitet.

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Rocksteady Studios, England**
Hersteller	**Warner**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**2011**

DAS GEFÄLLT UNS:
- mehr Variation in den Kämpfen
- neue Ideen und Nebenmissionen versprechen zusätzliche Spieltiefe
- überstrapazierter Detektiv-Modus des Vorgängers soll optimiert werden

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- ein Koop-Modus wäre fein!

FAZIT » Ambitionierter Nachfolger des Überraschungshits "Batman: Arkham Asylum", der mit vielversprechenden Ideen und Verbesserungen im Detail aufwartet.

COM!NG
PSP • DP • 3DS

	SPIELE-TERMINE						HANDHELD
	Animal Crossing	Nintendo	Simulation			3DS	2011
	Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	Action-Adventure			3DS	2011
	Battle of Giants: Dinosaur Strike	Ubisoft	Action			3DS	2011
	BlazBlue: Calamity Trigger	Zen United	Beat'em-Up	PSP			2010
S.13	Call of Duty: Black Ops	Activision	Ego-Shooter		DS		9.11.2010
NEU	Captain America: Super Soldier	Sega	Action		DS		3. Q. 2011
	Captain Tsubasa: New Kick Off	Konami	Sport		DS		4.11.2010
	Dead or Alive: Dimensions	Tecmo Koei	Beat'em-Up			3DS	2011
	De Blob 2	THQ	Action-Adventure		DS		2011
S.36	Dissidia 012 [duodecim]: Final Fantasy	Square Enix	Beat'em-Up	PSP			2011
	DJ Hero 3D	Activision	Musik			3DS	2011
	Dragon Quest VI: Realms of Reverie	Square Enix	Rollenspiel		DS		2011
	Driver Renegade	Ubisoft	Rennspiel			3DS	2011
	Ghost Recon	Ubisoft	Action			3DS	2011
	Ghost Trick Phantom Detektiv	Capcom	Adventure		DS		2010
	God Eater Burst	Namco-Bandai	Action	PSP			2011
S.68	God of War: Ghost of Sparta	Sony	Action	PSP			5.11.2010
	GoldenEye 007	Activision	Ego-Shooter		DS		5.11.2010
UPDATE	Golden Sun: Die dunkle Dämmerung	Nintendo	Rollenspiel		DS		10.12.2010
	Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner	Action-Adventure		DS		2011
	Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1	Electronic Arts	Action-Adventure		DS		18.11.2010
	Kid Icarus: Uprising	Nintendo	Action-Adventure			3DS	2011
	Kingdom Hearts Re: coded	Square Enix	Rollenspiel		DS		14.1.2011
	Mario Kart	Nintendo	Rennspiel			3DS	2011
	Mario vs. Donkey Kong: Miniland Mayhem	Nintendo	Geschicklichkeit		DS		2010
NEU	Mega Man Legends 3	Capcom	Action			3DS	2011
	Megamind	THQ	Action-Adventure	PSP			2011
	Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami	Action-Adventure			3DS	2011
	Michael Jackson: The Experience	Ubisoft	Musik	PSP	DS		25.11.2010
	Monster Jam: Path of Destruction	Activision	Rennspiel		DS		2010
	My Garden	Electronic Arts	Simulation			3DS	2011
	Okamiden	Capcom	Action-Adventure		DS		2011
	Pac-Man Party	Namco-Bandai	Geschicklichkeit		DS		1.11.2010
	Paper Mario	Nintendo	Jump'n'Run			3DS	2011
	Patapon 3	Sony	Action	PSP			2010
	Phineas und Ferb: Volle Fahrt	Disney	Action-Adventure		DS		November 2010
	PilotWings Resort	Nintendo	Simulation			3DS	2011
UPDATE	Pokémon Ranger: Spuren des Lichts	Nintendo	Action-Adventure		DS		5.11.2010
	Pokémon Schwarze & Weiße Edition	Nintendo	Rollenspiel		DS		2011
	Professor Layton and the Mask of Miracle	Nintendo	Adventure			3DS	2011
S.36	Resident Evil: The Mercenaries 3D	Capcom	Action			3DS	2011
	Resident Evil: Revelations	Capcom	Action-Adventure			3DS	2011
	Ridge Racer	Namco-Bandai	Rennspiel			3DS	2011
	Sonic Colours	Sega	Jump'n'Run		DS		12.11.2010
	Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Action			3DS	2011
UPDATE	Split Second: Velocity	Disney	Rennspiel	PSP			18.11.2010
	Star Fox 64	Nintendo	Action			3DS	2011
	Steel Diver	Nintendo	Action			3DS	2011
	Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	THQ	Action-Adventure		DS		19.11.2010
NEU	Super Monkey Ball	Sega	Geschicklichkeit			3DS	2011
	Super Street Fighter IV 3D	Capcom	Beat'em-Up			3DS	2011
	Tactics Ogre: Let Us Cling Together	Square Enix	Rollenspiel	PSP			2011
	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	Action-Adventure			3DS	2011
	The Third Birthday	Square Enix	Action	PSP			2011
	Thor: Das Videospiel	Sega	Action-Adventure	PSP	DS		2011
	Tim und Struppi: Das Geheimnis der 'Einhorn'	Ubisoft	Adventure		DS		2010
UPDATE	Tron: Evolution	Disney	Action	PSP	DS		Januar 2011
	Valkyria Chronicles 3	Sega	Strategie	PSP			2011
	WWE All Stars	THQ	Sport	PSP			2011

Nintendo 3DS

März 2011



Nintendo beendete mit einer Pressekonferenz die Spekulationen um Preis und Erscheinungsdatum des 3DS. Das 3D-fähige Handheld kommt in Japan am 26. Februar 2011 in den Handel, Europäer und Amerikaner müssen sich bis März gedulden. Nintendo begründete die Entscheidung mit der Befürchtung, bei einem früheren Release nicht genügend Geräte auf Lager zu haben. Im Land der aufgehenden Sonne verfügt die Klappkonsole über zusätzliche Internet- und TV-Services und kostet zum Start 25.000 Yen, was umgerechnet momentan etwa 220 Euro sind.

Der 3DS hat ein eigenes Virtual-Console-Modell im Gepäck, über das zum Beispiel GBA-Spiele verfügbar sein sollen. Dank eines verbesserten 'Tag-Mode' kommunizieren mehrere 3D-Handhelds sogar im Schlaf-Modus miteinander. Von anderen 3DS-Nutzern heruntergeladene Daten speichert die Konsole jetzt dauerhaft. Euer virtuelles Abbild erstellt Ihr auf dem 3DS mit Hilfe des 'Mii-Studio-Tool', auf Wunsch auch auf Basis mit der eingebauten Kamera. Bisher sind zwei Gehäusefarben bekannt: Blau und Schwarz.

Wie teuer der 3DS bei uns wird, bleibt abzuwarten. Mit u.a "Kid Icarus: Uprising", "Metal Gear Solid: Snake Eater 3D", "Super Street Fighter IV 3D" und "Mario Kart" stehen auf jeden Fall viele Must-Have-Titel für die Hardware an.

Resident Evil: The Mercenaries 3D

2011 • Action • 3DS

Neben "Resident Evil: Revelations" ist "Resident Evil: The Mercenaries 3D" bereits der zweite Titel aus Capcoms Horror-Reihe, der für den 3D-Handheld angekündigt wurde. Der Fokus des Spiels liegt auf schneller, unkomplizierter Action: Wie in den namensgleichen Spielmodi aus dem vierten und fünften Teil der Serie schaltet Ihr unter Zeitdruck so viele Untote wie möglich aus. Zu bekannten Aufträgen aus den Vorgängern gesellen sich neue Szenarien, per WiFi-Verbindung geht Ihr kooperativ mit Spielern aus der ganzen Welt in drei Dimensionen auf Zombie-Jagd. Neben den beliebten Serien-Urgesteinen Chris Redfield und Jill Valentine schlüpft Ihr dabei unter anderem in die Haut von Umbrellas gasmasketragendem Vorzeige-Söldner Hunk (siehe Bild).



Dissidia 012 [duodecim]: Final Fantasy

2011 • Beat'em-Up • PSP

Der ungewöhnliche "Final Fantasy"-Prügler "Dissidia" bekommt 2011 einen Nachfolger – erneut auf PSP. "Dissidia 012 [duodecim]: Final Fantasy" bringt frische Charaktere mit, wie zum Beispiel Lightning aus "Final Fantasy XIII", Tifa aus "Final Fantasy VII" und Kain aus "Final Fantasy IV". Zur klassischen Beat'em-Up Steuerung gesellt sich der 'RPG-Modus', in dem Ihr bestimmt, ob Euer Charakter eher defensiv oder offensiv auftritt. Den eigentlichen Kampf übernimmt dann die KI, Ihr lenkt das Geschehen durch Verhaltenskommandos. Außerdem ist Euer Charakter jetzt nicht mehr auf sich allein gestellt – das neue "Dissidia" verfügt über einen Assist-Modus, in dem Ihr wie in "Marvel vs. Capcom" per Knopfdruck einen zweiten Charakter herbeiruft.





RESISTANCE 3

Kampf den Invasoren: Insomniac schickt einen neuen Helden in die Schlacht – erste Details zum Krieg gegen die Chimera.

1957 scheint das Ende der Menschheit besiegelt: Die Chimera haben nicht nur Nordamerika, sondern die ganze Erde erobert und machen sich nun daran, nach und nach den Rest der ehemals dominanten Spezies zu eliminieren. Es besteht kaum Hoffnung auf Besserung, doch eine Attacke der Aliens auf sein Heim rüttelt einen Veteranen auf: Joseph Capelli macht sich auf den Weg vom ländlichen Oklahoma in Richtung New York, um dort einen Impfstoff aufzuspüren. Mit dem könnte er nicht nur seinen Sohn, sondern auch die anderen Menschen gegen die Chimera rüsten.

Serienveteranen wird Capelli durch eine dramatische Schicksalsfügung in Erinnerung geblieben sein: Am Ende von "Resistance 2", das vier Jahre vor Teil 3 spielt, verpasste er dem damaligen Helden Nathan Lane den Gnadenschuss, bevor dieser von einer Chimera-Infektion übermannt werden konnte. Das macht den Weg frei für einen Neuanfang, schließlich schlüpft Ihr nun in die Rolle eines frischen Hauptdarstellers. Auf seinem Weg ist Capelli nicht allein, er wird von Dr. Malikov, dem führenden Experten der Chimera-Forschung begleitet, mit dem er anfangs ein zwiespältiges Verhältnis pflegt. Dabei geht es quer durch die USA, was uns abwechslungsreiche Schauplätze garantiert. So seid Ihr etwa in Missouri mit einem Boot unterwegs und müsst Euch an Bord einer plötzlichen Attacke einer Grim-Horde erwehren.



PS3 Auf Eurer Reise seid Ihr auch mal mit dem Boot unterwegs und geratet in einen Hinterhalt der Invasoren.

In St. Louis trefft Ihr auf eine Gruppe junger Rebellen, die ein Chimera-Mutterschiff attackieren will, um an dessen Energiequelle zu kommen – logisch, dass Capelli mit ihnen gemeinsame Sache macht. In solchen Situationen verspricht Insomniac intelligentere Computer-Mitstreiter als bisher, die verbessertes Teamwork ermöglichen. Aber auch die Feinde haben künftig mehr Grips: Durch die 'Cinematic Traversal'-Technologie agieren die Chimera nicht mit fixierten Verhaltensregeln oder Auslösern, sondern entscheiden auf Basis der unmittelbaren Umgebung und Umstände, wie sie sich bewegen sollen. Einerseits wird Euer Heldenleben dadurch schwerer, weil die Reaktionen der Feinde weniger berechenbar sind. Andererseits habt Ihr aber durch diese Unsicherheiten auch mal die Chance, einer Entdeckung durch schnelles Tarnen doch noch zu entgehen.



PS3 Auch in "Resistance 3" werdet Ihr immer wieder auf gewaltige Feinde wie diese riesige Kampfmaschine stoßen.

Feindliche Evolution

Das bleibt nicht der einzige Fortschritt, den die Alien-Kontrahenten genießen: Das Klima des Planeten wird durch ihre Manipulation deutlich kälter – das passt besser zum außerirdischen Stoffwechsel und macht etwa die Grim-Spezies, die bislang zur Überhitzung neigte, gefährlicher. Außerdem stoßt Ihr erstmals auf die 'Long Legs'-Rasse. Diese schlacksigen Chimera-Einheiten verfügen über Känguru-artige Beine und führen damit kräftige und weite Sprünge aus.

Zum Glück ist Joseph Capelli nicht



PS3 Die Chimera haben das Sagen: Zu Zeiten von "Resistance 3" sind die Aliens auf dem besten Weg, die vorherrschende Rasse auf unserem Planeten zu werden.

WAS MACHT INSOMNIAC SONST NOCH?



"Resistance" ist nicht das einzige Eisen, das die Entwicklertruppe rund um Ted Price gerade schmiedet. Ebenfalls exklusiv für die PS3 ist ein weiterer "Ratchet & Clank"-Teil in der Mache, der sich von seinen Vorgängern in einem entscheidenden Punkt abhebt: Bei "All 4 One" (siehe Bild) steht Teamwork im Mittelpunkt. Das namensgebende Duo und ihr Sidekick Qwark müssen sich mit Erzfeind Dr. Nefarious zusammenschließen und ein gemeinsames Abenteuer bestehen. Bis zu vier Spieler dürfen beliebig ein- und aussteigen, doch was wir bisher davon zu sehen bekamen, wirkte noch nicht sonderlich inspiriert. Noch geheimnisumwittert ist das zweite neue Projekt, das für Insomniac ein doppeltes Debüt darstellt: Zum einen tat man sich dafür mit Electronic Arts zusammen, zum anderen wird erstmals auch für die Xbox 360 entwickelt.



PS3 Weil das Klima auf der Erde immer kühler wird, agieren die außerirdischen Feinde agiler und schneller – gut, dass Ihr mit neuen Waffen gegenhalten könnt.

wehrlos: "Resistance 3" stockt Euer Waffenarsenal deutlich auf. Neben altbekannten Gewehren, Schrotflinten und Pistolen habt Ihr im Laufe der Reise Zugriff auf allerhand ungewöhnliche Wummen. Weil keine maschinelle Produktion mehr im alienverseuchten Amerika möglich ist, bestehen viele davon aus ungewöhnlich zusammengebastelten Resten: Als Splittergranate dient etwa eine schnöde Dose mit Nagelfüllung. Als besonders gemeines Meuchelwerkzeug entpuppt sich der Mutator, der die Chimera in einen giftigen Nebel hüllt, der Geschwüre hervorruft und die Feinde irritiert, durchdrehen und sogar explodieren lässt. Anders als im Vorgänger könnt Ihr mehr als zwei Waffen auf einmal mitnehmen, zudem erhaltet Ihr durch deren stetige Benutzung Erfahrungspunkte, mit denen Ihr Upgrades aktiviert.

Insomniac will sich stärker als bisher auf die zentrale Story konzentrieren. Deshalb werden auch die anderen Spielmodi darauf abgestimmt: Gab es bei "Resistance 2" eine eigenständige Koop-Kampagne für bis zu acht Widerstandskämpfer, dürft Ihr diesmal mit einem Freund die Solo-Handlung im Team nacherleben. Über die Online-Aspekte verraten die Entwickler bislang noch wenig, 60-Mann-Massenschlachten haben aber ausgedient. Dafür versprechen die US-Entwickler interessante Schlachtfelder rund um den Erdball und ein verbessertes Fortschrittssystem. Noch bleiben viele Fragen offen und Details unklar, doch wir sind optimistisch – schließlich haben die beiden Vorgänger gezeigt, dass ihre Macher eine Menge von imposanten Ego-Shootern verstehen. *us*

> Das kalte Klima des Planeten macht die Chimera noch gefährlicher.



PS3 Mach's gut, Mädel: Auf der Suche nach dem Impfstoff muss Capelli seine Ehefrau zurücklassen.

System	**PS3**
Entwickler	**Insomniac Games, USA**
Hersteller	**Sony**
Genre	**Ego-Shooter**
Termin	**2011**

DAS GEFÄLLT UNS:
- Weiterentwicklung des Szenarios klingt vielversprechend
- mehr Waffenauswahl als in Teil 2
- interessante neue Gegnertypen
- Story erhält mehr Gewicht

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- funktioniert der verstärkte 'Einer gegen alles'-Aspekt?

FAZIT » Kampf den Chimera: Dank der veränderten Erdbedinungen, des neuen Helden und des stärkeren Fokus auf wirkungsvolle Waffen erwarten wir einen packenden Endzeit-Ego-Shooter.

KINECT – DIE ZUKUNFT DER VIDEOSPIELE?



Zum Start von Microsofts Bewegungssteuerung versorgen wir Euch mit allen Informationen: Was kostet Euch der Spaß und hält die Technik, was sie verspricht?

Wenn es nach Microsoft geht, dann "hat die Zukunft begonnen." Naja, zumindest klopft sie bereits mit PR-Donner an die Tür. Ab dem 10. November steht die Bewegungssteuerung Kinect für Microsofts Xbox 360 in den Händlerregalen. Damit ist der Reigen dann komplett und alle aktuellen Heimkonsolen mit Bewegungssteuerung spielbar. In unserer Redaktion ist die vermeintliche Zukunft allerdings noch nicht angekommen: Leider hat es Microsoft nicht geschafft, uns rechtzeitig mit einer Test-Version von Kinect zu versorgen. Wir konnten allerdings kurz vor dem Start bei Microsoft ausführlich Hand und Fuß an die neue Technik legen, uns ein Bild vom aktuellen Stand der Hard- und Software machen und waren durchaus angetan.

Es hat "plop" gemacht

Bislang standen wir Kinect eher skeptisch gegenüber: Lags hier, fehlende deutsche Spracherkennung zum Europa-Start dort. Zumindest ersteres Problem scheint nahezu beseitigt zu sein. Bis auf wenige Ausnahmen wurden die Bewegungen bei den von uns angespielten Titeln (siehe Kästen) ohne Verzögerungen umgesetzt. Bewegungen mit Armen, Kopf oder Beinen wurden ebenso erkannt wie Richtungsänderungen nach vorne und hinten.

Neben der guten Abfrage fiel uns vor allem eine Sache auf: Noch stärker als die Konkurrenz setzen die Titel auf Zugänglichkeit und Einsteigerfreundlichkeit. Eine Kalibrierung ist beispielsweise nicht nötig. Nachdem Ihr ein Spiel gestartet habt, erscheint ein Avatar auf dem Bildschirm, der Eure Bewegungen sofort umsetzt. Möchte ein zweiter Spieler einsteigen, muss dieser sich einfach in das Sichtfeld des Sensors stellen, es macht "plop" und ein zweiter Avatar erscheint auf dem Bildschirm.

Dass wir nun beim Spielen komplett auf einen Controller in der Hand verzichten müssen, sorgte nicht immer für ein besseres Spielgefühl. Während die Navigation in den Menüs nach kurzer Eingewöhnungszeit recht ordentlich funktionierte, boten die Spiele unterschiedliche Erlebnisse: Bei "Kinect Sports" griffen wir

KINECT ADVENTURES

"Kinect Adventures" ist Microsofts Antwort auf "Wii Sports" – der Titel wird ausschließlich im Bundle mit der Peripherie erhältlich sein und enthält 20 Minispiele. Vier von diesen konnten wir bei Microsoft anspielen, wobei sich diese nur wenig voneinander unterschieden haben. Im Schlauchboot und auf einer Draisine ging es jeweils auf Münzenjagd und auch als Astronaut stellten wir in der Schwerelosigkeit den glitzernden Teilen nach. Hier waren auch Bewegungen in den Raum nötig. Komplettiert wird das Quartett weniger durch ein Spiel als durch eine Spielerei: Affen wiederholen die vorher von uns aufgezeichneten Bewegungen. Während die Spiele zwar partytauglich, aber unspektakulär ausfallen, gefällt die Technik. Eine gute Abfrage und die Tatsache, dass ein zweiter Spieler jederzeit ins Spiel einsteigen kann, überzeugen.



KINECT SPORTS



Mit "Kinect Sports" bekommt Ihr sechs Sportarten geboten: Fußball, Boxen, Tischtennis, Volleyball, Bowling und Leichtathletik, wobei sich letztere Disziplin noch einmal in Unterkategorien wie 100-Meter-Lauf und Speerwerfen aufteilt. Unsere Aufmerksamkeit fiel zunächst auf Fußball, welches sich wie eine Art Tipp-Kick steuert: Ihr könnt lediglich passen und schießen, zum Verteidigen fangt Ihr den Ball im richtigen Moment mit dem Fuß ab, das Laufen erledigt die KI für Euch. Die wirkt allerdings limitiert und läuft oft am Ball vorbei. Habt Ihr aber einmal das Leder, funktionieren Pässe und Schüsse problemlos. Auch im Splitscreen funktionierte das Kicken gut. Ein Symbol zeigt Euch hier, welcher Spieler am Zug ist. Am meisten Spaß hatten wir aber beim Bowling, das noch intuitiver von der Hand geht als bei der Konkurrenz von Nintendo und sich tatsächlich 'echt' anfühlt.

KINECT JOY RIDE



In dem Fun-Racer greift Ihr zum imaginären Lenkrad – hier macht sich das fehlende haptische Erlebnis deutlich bemerkbar. Auch nach mehreren Runden wollte sich kein flüssiges Spielgefühl einstellen. Auch, weil es hier zu kleineren Lags kommt. Dafür stimmt mit fünf Spielmodi die Abwechslung. Im Stunt-Modus geht Ihr per Körperneigung auf High-Score-Jagd, neben normalen Rennen steht auch eine waffenbasierte "Mario Kart"-Variante zur Wahl. Nette Spielerei: Um Euer Auto umzulackieren, haltet Ihr einfach einen einfarbigen Gegenstand in die Kamera und Euer Gefährt nimmt die entsprechende Farbe an.

DANCE CENTRAL

Die "Rock Band"-Macher steuern zum Kinect-Start kein Instrumenten-, sondern ein Tanzspiel bei. Die Trackliste ist mit 32 Titeln übersichtlich, aber mit Namen wie Lady Gaga oder Rihanna prominent besetzt. Anfänger werden Schritt für Schritt an die über 600 Tanzschritte herangeführt, auch sensiblere Abläufe wie leichte Bewegungen der Hüfte werden erkannt. Der Titel ist durch seine gelungenen Tutorials zwar einsteigerfreundlich, aber Tanzmuffel werden wohl auch durch dieses Spiel nicht zum nächsten Travolta. Tanzinteressierte dürften aufgrund der guten Abfrage aber ihren Spaß haben.



Diese Kinect-Spiele kommen noch 2010

Spiel	Hersteller	Genre	Termin
EA Sports Active 2	EA	Sport	18.11
Fighters Uncaged	Ubisoft	Beat'em-Up	2010
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes	EA	Action-Adventure	18.11
Motion Sports	Ubisoft	Sport	2010
Sports Island Freedom	Konami	Sport	25.11
Your Shape: Fitness Evolved	Ubisoft	Sport	2010
Game Party: In Motion	Warner	Sport	2010
Zumba Fitness	Majesco	Sport	2010

KINECTIMALS

Der grafisch beeindruckendste Kinect-Titel richtet sich an jüngere Spieler. Dementsprechend fällt der spielerische Gehalt von "Kinectimals" aus. Bringt einem von fünf Jungtieren (u.a. Tiger oder Gepard) Tricks bei, indem Ihr sie dem Tierbaby immer wieder vorführt. Legt Euch beispielsweise mit ausgestreckten Armen auf den Boden und Euer Schützling stellt sich tot. Auf einem Hinderniskurs balanciert Ihr über Balken oder krabbelt durch Röhren. Dass sich das Spiel an junge Spieler richtet, spiegelt sich auch in der Art wider, wie Ihr neue Tiere freischaltet: Haltet dafür zusätzlich erhältliche Plüschtiere in die Kamera.



intuitiv zur Bowlingkugel, hier fühlte sich das Spiel tatsächlich 'echter' an. Bei "Kinect Joy Ride" wollte der Funke nicht so recht überspringen. Wenn auf dem Bildschirm die Meldung 'Zum Starten Lenkrad greifen' steht, wir aber kein Lenkrad sehen, wirkt das komisch. Gleiches gilt für die Steuerung im Spiel.

Ein größeres Problem, das wir während unserer Anspielsession ausmachten, war der Platz, der zum Spielen benötigt wird. Wollt Ihr zu zweit hampeln, solltet Ihr mit ausgestreckten Armen nebeneinander stehen können. Auch wenn Ihr durch das Verstellen des Sensor-Winkels durchaus Spielraum habt, dürfte es in vielen Wohnzimmern eng werden. Und ob man bereit ist, beinahe genauso viel für eine Peripherie zu bezahlen wie für das Grundgerät, muss jeder selbst entscheiden. *st*

Das Start-Line-up am 10. November

Spiel	Hersteller	Genre
Crossboard Seven	Konami	Rennspiel
Dance Central	MTV Games	Musik
Dance Evolution	Konami	Musik
Kinect Adventures	Microsoft	Sport
Kinect Joy Ride	Microsoft	Rennspiel
Kinect Sports	Microsoft	Sport
Kinectimals	Microsoft	Simulation
Sonic Free Riders	Sega	Rennspiel

KINECT – DIE PREISE

Die Peripherie kostet im Bundle mit dem Spiel "Kinect Adventures" 150 Euro. Für 300 Euro bekommen Einsteiger zusätzlich eine Xbox 360 mit 4 GB internem Flashspeicher. Microsoft-Titel wie "Kinectimals" oder "Kinect Joy Ride" schlagen mit ca. 50 Euro zu Buche.





360 In Ubisofts "Fighters Uncaged" führt Ihr mit Euren Armen, Beinen oder dem Kopf 50 verschiedene Moves aus.



DUKE NUKEM FOREVER

Der größte Witz der Videospielgeschichte oder eine Offenbarung? Wir haben dem totgeglaubten Duke auf den Zahn gefühlt und verraten, ob er endgültig ins Altersheim gehört.

"Geschichte wurde Legende, Legende wurde Mythos." Die ersten Sätze aus dem "Herr der Ringe"-Film passen auf die Entstehung von "Duke Nukem Forever", wie ein Fuß auf einen geschrumpften Gegner. 13 Jahre nach der Ankündigung eines Nachfolgers zum indizierten "Duke Nukem 3D" stehen wir in einer schummrigen Bar in der Münchener Kultfabrik. Rockmusik dröhnt aus den Boxen, Gemälde von nackten Frauen bedecken die Wände, es gibt Hamburger und Bier. Hier würde sich auch der Duke wohlfühlen. Gearbox-Chef Randy Pitchford erzählt die rührselige Geschichte der Duke-Macher 3D Realms, denen nach zwölf Jahren Entwicklungszeit im Mai 2009 das Geld ausging. Doch Pitchford, der selbst am indizierten Vorgänger mitgearbeitet hat, wollte den Traum nicht sterben lassen, vermittelte zwischen Take 2 und 3D Realms und setzte sich durch: Das Spiel fand bei Gearbox ein neues Zuhause, genau wie viele der arbeitslosen Entwickler. Pitchford spannt uns weiter auf die Folter und zeigt einen Trailer: Die Aliens sind zurück und wollen unsere Frauen. Sie reißen ein "Duke"-Denkmal nieder, wie es die Amerikaner mit der Saddam-Hussein-Statue in Bagdad machten. Wir sehen viel nackte Haut, ein dreibrüstiges Alien und den Duke, der einem bulligen Widersacher in die Kronjuwelen schlägt. Der grobe Humor und die Mischung aus Sex und Gewalt bleiben also erhalten.

Auf Freude...

Mittlerweile haben wir schon Löcher in den Fußboden gescharrt, jetzt geht es aber los. Wir nehmen vor einem PC Platz und ein Xbox-360-Pad in die Hand. Das Erste, was wir sehen, ist die gekachelte Wand einer Stadiontoilette und die Aufforderung, per Knopfdruck zu urinieren. Der Duke seufzt erleichtert, sogar mit seiner originalen Stimme. Wir ziehen den Reißverschluss zu und laufen durch die Räumlichkeiten. Die Grafik ist hübsch und überraschend farbenfroh und erinnert mit ihrem typischen Glanzeffekt an die Unreal Engine 3. In der Umkleide eines Football-Teams haben sich mehrere Soldaten versammelt, die sich auf den Einsatz gegen einen Alienboss vorbereiten. Ein Soldat liegt am Boden, ein Bein ist am Knie abgerissen, aus der Wunde pumpt im Rhythmus des Herzschlags Blut. Der Einsatzleiter am Reißbrett ist davon gänzlich unbeeindruckt und fragt, ob wir noch etwas zum Plan hinzufügen wollen. Wir sehen uns die Zeichnung unter der Überschrift 'Operation Cock Block' an und malen ein M!-Games-Logo aufs Papier. Ebenso hätten wir alles wegradieren können, der Vorgesetzte ist von unseren künstlerischen Ergüssen in jedem Fall begeistert. Genug herumgealbert, jetzt stürzen wir uns ins Gefecht. An einem Aufzug finden wir einen Devastator-Raketenwerfer und



Kein Witz, kein verspäteter Aprilscherz: "Duke Nukem Forever" ist spielbar, sieht gut aus und macht Spaß. Primitiv und oberflächlich trifft es aber ebenfalls...

DIE EVOLUTION DES DUKE







1997 kündigte 3D Realms "Duke Nukem Forever" an. Das Spiel basierte ursprünglich auf der Quake-II-Engine, als Erscheinungszeitraum gaben die Entwickler 1998 aus. Doch im Jahr der Fußball-Weltmeisterschaft in Frankreich folgte nur ein kurzer Trailer und die erste von vielen Verschiebungen, weil der Duke auf die Unreal-Engine umzog. Zur E3 2001



PC Den mächtigen Cycloid Emperor kennen Duke-Fans noch aus der Vergangenheit. Für den blonden Helden stellt das Monster aber dieses Mal kein Problem dar.

begeben uns zum Showdown gegen einen Cycloid Emperor. Das Duell, das eine Hommage auf den Duke von 1996 ist, spielt sich flott, aber altbacken. Der Koloss beschießt uns mit Raketen und rauscht mit einer Rammattacke heran, wir umkreisen ihn, feuern aus allen Rohren und warten auf Nachschub, wenn die Munition alle ist. Schön sind die Regen- und Matscheffekte und wir schmunzeln, als wir das Auge des Emperors nach dessen Ableben durch ein Football-Tor kicken. Hier endet die Szene und der Bildausschnitt verkleinert sich, bis wir einen Fernseher und die Hände des Duke sehen, die einen abgewandelten Xbox-Controller halten. Er seufzt zufrieden, zwei Mädels knien vor ihm. Was sie auf Höhe seiner Lenden genau machen, bleibt unserer Fantasie überlassen.

...folgt Ernüchterung

Wir springen in die zweite Hälfte des Spiels und landen mit Dukes Monstertruck in einem Canyon. Die Fahrsequenz verläuft durch einen engen Korridor, in dem wir Steinkugeln ausweichen und Gegner überfahren. Auch hier wirkt das Spieldesign wie aus den späten 1990ern. Irgendwann ist der Sprit alle und wir schlagen uns zu Fuß durch. Mit Pistole, Scharfschützengewehr, Chaingun, Schrotflinte und der typischen Schrumpfkanone schießen wir auf Schweinegegner, packen sie bei den Hauern, wenn sie uns zu nahe kommen und begutachten abgetrennte Gliedmaßen. Medipacks sammeln wir übrigens nicht mehr, der Duke nutzt moderne automatische Heilung.

> Mit dem ausgestreckten Mittelfinger des Duke endet die Demo.

Kurz nachdem wir ein stationäres MG übernommen und damit Gegner sowie die typischen roten Fässer in die Luft gesprengt haben, wirft uns der Schuss eines feindlichen Raumschiffs zu Boden. Mit dem ausgestreckten Mittelfinger des Duke endet die Demo.



PC Was für den Ritter das Pferd, ist für den Duke der Monstertruck. Im fertigen Spiel werdet Ihr auch in anderen Gefährten Platz nehmen.

Ob sich die 13 Jahre lange Vorfreude auf Dukes neues Abenteuer wirklich gelohnt hat, bezweifeln wir nach dem 20-minütigen Wiedersehen. Klar, die originale Duke-Stimme, die Gags, Waffen und Gegner versetzen uns in unsere Jugend zurück, doch ohne Nostalgiebrille offenbart sich ein schnörkelloser Ego-Shooter, wie es ihn schon Dutzende Male gibt. Ob der noch unbekannte Mehrspieler-Modus und die Story reichen, um "Call of Duty" und "Halo"-Fans abzuwerben? *tk*



System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Gearbox, USA**
Hersteller	**Take 2**
Genre	**Ego-Shooter**
Termin	**2011**

DAS GEFÄLLT UNS:
- es erscheint
- Humor der Vorgänger bleibt erhalten
- hebt sich von den Settings moderner Shooter ab

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Spielprinzip wirkt altbacken
- in der zweiten Hälfte der Demo kaum Gags und Interaktionsmöglichkeiten

FAZIT » Der Duke kommt wirklich, das alleine ist ein Grund zur Freude. Hoffentlich bietet das fertige Spiel aber mehr Abwechslung als die Demo, denn sonst bekommen wir mit "Duke Nukem Forever" wirklich den alten Duke – im negativen Sinne.





erschien ein neuer Kurzfilm mit Spielszenen, die Veröffentlichung schien in greifbarer Nähe. Doch weiteren Engine-Wechseln und Gerüchten folgte 2007 nur ein Teaser, 2009 schloss 3D Realms dann überraschend seine Tore.

»Aliens gehen nicht wählen«

In einer schummrigen Bar der Münchener Kultfabrik stellte sich Randy Pitchford, Präsident von Gearbox Software, unseren Fragen zum Phänomen "Duke Nukem Forever".

M! Games: Woher stammt eigentlich das "Duke Nukem"-Design?

Randy Pitchford: Das wurde durch eine Menge Dinge beeinflusst. Der Duke erinnert zum Beispiel sehr an Arnold Schwarzenegger. Viele Dinge in den "Duke Nukem"-Spielen wurden irgendwoher entliehen. In "Duke Nukem 3D" gab es zum Beispiel Facehugger und Alien-Technologie, da klauten wir ganz offensichtlich von den Alien-Filmen.

Was die Duke-Spiele so interessant macht, ist, dass es so viel cooles Zeug in der Welt gibt. Dukes Welt ist unserer Welt zwar ähnlich, aber sie ist nicht gleich.

Das Spiel ist ja fast fertig, im Mai 2009 war es davon noch weit entfernt. Was habt Ihr in dieser kurzen Zeit getan?

Im Mai 2009 (als 3D Realms seine Tore schloss, Anm. d. Red.) gab es einen riesigen Haufen Material von "Duke Nukem Forever". Teile des Games konnten wir spielen und wir dachten "Wow, das ist großartig, das kann man schon verkaufen!" Andere Stücke waren nicht so gut. Dann gab es noch Material, das gut aussah, aber nicht wirklich spielbar war und andersherum. Es waren also viele kleine Stücke vorhanden.

Alan Blum und die Jungs, die einfach nicht aufgeben wollten, nachdem sie gefeuert worden waren, fingen an, zu priorisieren und auszuwählen. Sie nahmen all die guten Teile des Spiels und fügten sie aneinander. Sie leisteten gute Arbeit und entdeckten so einige Lücken im Spiel. Mal war alles okay, mal sah man, dass die Grafik schon fünf Jahre alt war.

Dann gingen wir an die Arbeit. Als Erstes gaben wir dem Team neue Hoffnung, denn wir brachten die Ressourcen und einen frischen Blick auf das Spiel mit. Danach investierten wir, um das Team, das jetzt aus über 70 Leuten besteht, zu unterstützen und weitere Kräfte zu engagieren. Außerdem sind wir glaubwürdig und man vertraut uns. So zogen wir den Publisher wieder mit ins Boot. Ich wäre jetzt nicht hier, wenn Take 2 nicht hinter dem Projekt stehen würde. Dann fingen wir an, die Spielteile neu zu gestalten, die einfach nicht mehr zeitgemäß waren und einen frischen Anstrich brauchten.

Ein großes Feature, das wir einbauten, ist sicherlich der Mehrspieler-Modus. Bei 3D Realms gab es dieses Feature nicht und es war auch nicht geplant. Ich wollte aber kein "Duke Nukem Forever" ohne Multiplayer-Part veröffentlichen.

Es wird also einen Mehrspieler-Modus geben. Koop auch?

Nein, keinen Koop-Modus. Man spielt Duke Nukem und ist allein das Zentrum des Universums. Ich kann mir aber einfach nicht vorstellen, "Duke Nukem Forever" zu spielen, ohne online zu gehen, meine Freunde zu schrumpfen und auf sie zu treten. Ich möchte das einfach, also bauten wir diese Dinge ein.

Kannst Du abschätzen, wie viel Prozent des Spiels von 3D Realms sind und wie viel von Euch?

Nein, das kann ich nicht, aber ich versuche es anders. Das ganze Gebilde ist sehr komplex und die Grenzen zwischen den Teilstücken sind fließend.

Die Jungs von 3D Realms hatten eine große Vision und bauten diese immer weiter aus und man konnte sehen, dass dort etwas Großes entsteht. Diese Stücke mussten zu einem Spiel, das einen Anfang, eine Mitte und ein Ende hat, zusammengefügt werden. Jeder aus dem Team verdient größten Respekt und Anerkennung für seine Arbeit.



Ob Randy Pitchford hier beschreibt, welche Wirkung die erotischen Anspielungen und Stripperinnen in "Duke Nukem Forever" auf amerikanische Spieler haben?

Es war für uns aber ein großer Aufwand, die Software zum Laufen zu bringen, Dinge auf den neuesten Stand zu hieven, das Spiel für alle Plattformen zu optimieren, den Mehrspieler-Modus aufzubauen. Momentan arbeiten die Leute Tag und Nacht und engagieren sich zu 100 Prozent.

Wenn man das irgendwie in Zahlen ausdrücken will: Ich habe irgendwann kalkuliert, dass die Mitarbeiter von 3D Realms zusammengenommen zwischen 3.000 und 4.000 Monate Arbeit in "Duke Nukem Forever" gesteckt haben. Der Plan von Gearbox sieht vor, dass wir nochmals zwischen 2.500 und 3.000 Monate Arbeit in das Spiel investieren, bis es im Laden steht.

Ich habe gehört, dass Jon St. John wieder den Duke spricht. Handelt es sich dabei um alte Aufnahmen oder habt Ihr neue angefertigt?

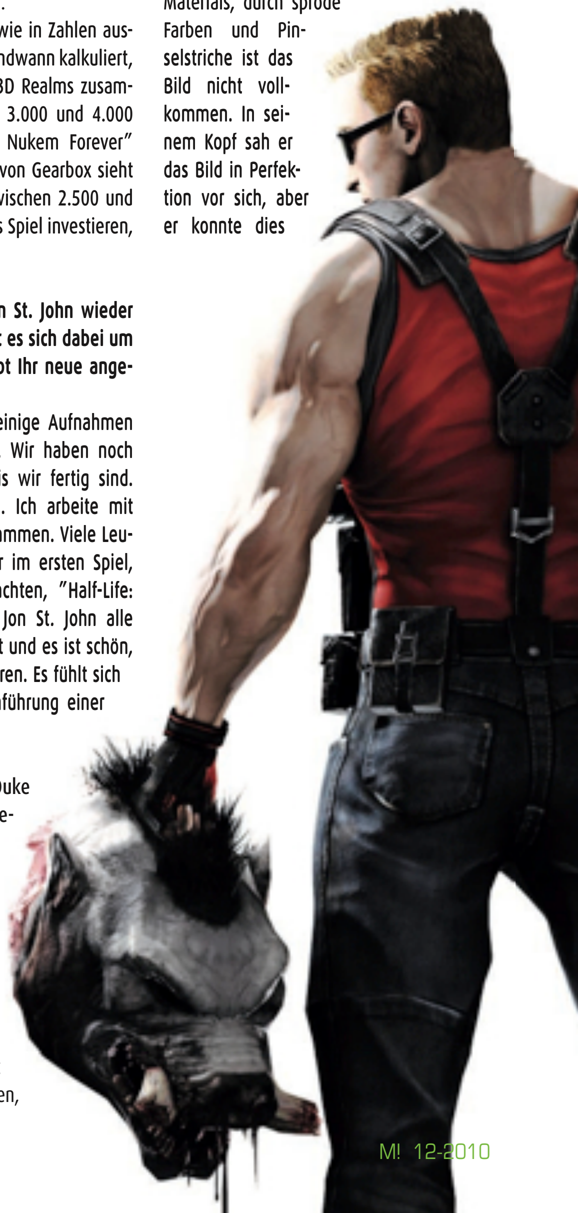
3D Realms hat mit ihm einige Aufnahmen gemacht, genau wie wir. Wir haben noch zwei Termine vor uns, bis wir fertig sind. Jon ist wirklich großartig. Ich arbeite mit ihm schon viele Jahre zusammen. Viele Leute wissen das nicht, aber im ersten Spiel, das wir bei Gearbox machten, "Half-Life: Opposing Force", sprach Jon St. John alle Soldaten. Er hat viel Talent und es ist schön, ihn wieder als Duke zu hören. Es fühlt sich so an wie die Zusammenführung einer alten Band.

Die Erwartungen an "Duke Nukem Forever" sind riesig. Eigentlich muss es der Heilige Gral der Ego-Shooter werden. Wie geht Ihr mit dem Druck um?

Der beste Weg, mit dem Druck klarzukommen, ist, ihn zu ignorieren. Je mehr wir uns mit dem Druck beschäftigen, desto weiter rückt die Veröffentlichung des Spiels in die Ferne.

George Broussard wollte das perfekte Spiel erschaffen, aber so etwas gibt es einfach nicht. Nichts ist perfekt. Schau Dir die Mona Lisa an. Leonardo Da Vinci sah die Frau in seinem Kopf. Aber allein wegen des Materials, durch spröde Farben und Pinselstriche ist das Bild nicht vollkommen. In seinem Kopf sah er das Bild in Perfektion vor sich, aber er konnte dies





nicht in die Wirklichkeit übertragen. Man darf also nicht in die Falle tappen, Perfektion in der Realität zu erwarten, sonst arbeitet man immer weiter und wird nie fertig.

Das Game ist gut so, wie es ist. Es macht wirklich Spaß, ich habe es selbst gezockt. Wir müssen es bald veröffentlichen, damit alle spielen können, was so lange angekündigt wurde. Wenn wir das tun, ist es ein Sieg. Wenn die Leute "Duke Nukem Forever" spielen und Spaß haben, dann ist alles in Ordnung.

In Deutschland gibt es große Probleme mit Gewalt in Videospielen. Habt Ihr Euch mit dem Thema beschäftigt?

Ja, das ist eine Herausforderung. Der Duke verschiebt Grenzen in allen Bereichen. In Nordamerika unterscheidet sich das Problem ein wenig. Wir haben keine Scheu, Gegnern die Köpfe wegzublasen, aber bei einer Brustwarze hört der Spaß auf.

Oh ja, davon haben wir aber schon drei gleichzeitig gesehen.

In Deutschland ist das anders. Hier hat man kein Problem mit Sexualität, dafür mit Gewalt. Das wird eine Gratwanderung, denn der Duke steht für beides.

Ich glaube, es muss ab und an Medien geben, welche die Grenzen austesten. Dadurch erkennen wir, wo die Grenzen überhaupt sind. Und manchmal sagt die Kultur, es ist okay, wir verschieben das Limit ein bisschen. Manchmal heißt es aber auch, das ist schrecklich, wir grenzen das Ganze ein.

Wir leben in einer Welt, in der die Grenzen momentan sehr schnell ausgeweitet werden, weil wir im Informationszeitalter leben. Wir haben das Internet. Ich kann dieses Gerät hier (zeigt auf das Notebook) sofort dazu benutzen, um Zugang zu unendlich viel Pornos und Gewalt zu bekommen. Wir sind heutzutage mit Dingen einverstanden, die noch unvorstellbar waren, als "Duke Nukem 3D" erschien.

Es kann also funktionieren, aber wir müssen trotzdem mit den Rating-Organisationen zusammenarbeiten, denn wir können die Gesetze nicht brechen. Aber das Gesetz wird in diesem Fall nun mal subjektiv ausgelegt, es gibt keine mathematische Formel, die uns sagen kann, was mit unserer Idee passiert. Diese Ideen müssen also ausprobiert werden und es wird einen Austausch mit den Organisationen in jedem Land geben.

Ich hasse Zensur. Aber das einzige, was einen Künstler mehr frustriert als Zensur, ist, wenn das Publikum keinen Zugriff auf sein Produkt hat. Wir müssen eben damit leben, welche Regeln in unserer Welt gelten.

Ich wünsche mir, dass Ihr nicht müde werdet, Eurer Regierung zu sagen, wo sie falsch liegt. Bleibt am Ball! Wir versuchen das Gleiche in den USA mit sexuellen Inhalten in Videospielen, Ihr müsst es in Bezug auf Gewalt machen. Der Duke wird uns ein bisschen dabei helfen, die Grenzen auszuweiten.

"Duke Nukem 3D" steht auf dem Index und das ist ein Nachteil, denn Spiele mit indizierten Vorgängern landen schnell wieder auf dieser Liste. Da "Duke Nukem 3D" aber schon sehr lang her ist, hoffen wir, dass "Duke Nukem Forever" unter einem anderen Licht betrachtet wird.

Der Vorteil ist, dass die meisten Gegner, gegen die man vorgeht, nicht menschlich sind. Und Aliens gehen nicht wählen. Wir sind ziemlich sicher, dass es mit der Gewalt gegen Aliens in Deutschland keine Probleme geben wird. Wir werden aber wahrscheinlich dennoch Probleme bekommen, denn das Spiel lotet andere Grenzen stark aus.

Wir möchten aber, dass auch Deutsche das Spiel in vollem Umfang genießen können. Wir wollen es vermeiden, dass es eine Version für den Rest der Welt und eine für Deutschland gibt. Das bringt nämlich auch eine Reihe weiterer Probleme mit sich. Deutsche Spieler sind schließlich klug, sie werden also einen Weg finden, eine ausländische Version zu importieren. Und dann wollen sie damit natürlich online gehen und Sony und Microsoft erkennen, dass die Version außerhalb von Deutschland gekauft wurde, aber innerhalb Deutschlands gespielt wird. Herunterladbare Inhalte, die wir planen, sind dann nicht kompatibel, weil sie in Deutschland nur mit deutschen Versionen funktionieren. Dann sind natürlich viele unzufrieden.

Ich möchte also eine Version für alle Spieler haben, wir wollen unser Spiel aber nicht zensieren. Also testen wir, wie weit wir gehen können.

Du hast gerade gesagt, dass die meisten Gegner Aliens sein werden. Es gibt also auch menschliche?

Es gibt einiges zu sehen, es ist ein vielseitiges Erlebnis. Manche Menschen erwischen einen wirklich schlechten Tag in diesem Spiel.

Werden denn mehr Schweine oder mehr Frauen im Spiel auftauchen?

Schwierige Frage (lacht). Ich glaube, es geht mehr darum, die bösen Jungs zu eliminieren, obwohl es auch eine Menge anzüglicher Inhalte gibt.

Was hälst Du von "Serious Sam"?

Ich finde die Spiele toll. Croteam sind wirklich fähige Entwickler aus Kroatien, nach denen muss man sich umsehen. Sie machen Spiele nach der alten Schule, die nur aus Action bestehen. Sie sind pures Geballer,



ich finde sie wirklich unterhaltsam. Ich mag "Serious Sam", habe aber den letzten Teil leider nicht gespielt. Mit der ersten Episode hatte ich sehr viel Spaß und die zweite habe ich angespielt.

Glaubst Du, dass die Spieler "Duke Nukem Forever" mit "Serious Sam" vergleichen werden?

Ich glaube nicht. "Serious Sam" wurde vom Duke inspiriert. Das ist natürlich cool, das ehrt uns.

Zu Beginn des Spiels kann man mit vielen Sachen interagieren, z.B. auf die Toilette gehen oder sich die Hände waschen. Wird es diese Details im gesamten Spiel geben?

Ja natürlich. Ich muss aber noch einmal auf die vorherige Frage zurückkommen.

Ich habe vor Kurzem gelesen, dass ein paar jüngere Spieler gesagt haben, James Cameron hat die Raumschiffe aus "Avatar" bei "Halo" geklaut. Er hat einen typischen Stil von Fluggeräten, den er zum Beispiel in "Aliens", "Terminator" und "Avatar" benutzt. James Cameron kommentierte das sogar und sagte, dass "Halo" von ihm abgeguckt habe.

Im Kern ist es doch egal! "Avatar" ist ein guter Film und "Halo" ein gutes Spiel. Wir beeinflussen uns alle gegenseitig, jeden Tag. Auch der Duke bedient sich bei vielen Quellen. Auch wir haben von James Cameron abgeguckt, wir haben Facehugger! Und wenn irgendjemand sagt, "Duke Nukem" hat von "Serious Sam" abgekupfert, dann ist das eigentlich egal, solange er Spaß mit dem Produkt hat.

Als "Duke Nukem 3D" 1996 erschien, gab es nur eine Handvoll anderer Ego-Shooter. Heute habt Ihr mit "Medal of Honor", "Call of Duty" und "Halo" viele Mitbewerber. Wie kann der Duke da mithalten?

Ich habe keine Ahnung, das werden wir dann sehen. Der Duke ist eine Ikone in der Spielebranche, er ist wahrscheinlich populärer als der Master Chief, er ist bei Spielern und Nicht-Spielern wohl bekannter als Gordon Freeman aus "Half-Life". Bis heute ist er eine Berühmtheit und das hat nichts mit den 'großartigen' Spielen zu tun, die in letzter Zeit mit ihm erschienen sind.

Die Herausforderung für "Duke Nukem Forever" besteht nicht darin, Aufmerksamkeit zu erregen. Die wirkliche Herausforderung besteht darin, anzukommen und wirklich gut zu sein. Ich mache mir keine Sorgen darum, dass niemand Notiz von dem Spiel nimmt. Ich muss dafür sorgen, dass das Spiel erscheint, Spaß macht und einen würdigen Ableger der Marke abgibt.

Kannst Du uns etwas über das Erscheinungsdatum verraten? Vielleicht sogar einen konkreten Termin?

Wir stimmen uns momentan noch mit Microsoft, Sony und allen Händlern weltweit ab. Ich kann nur so viel sagen: Es erscheint vor Weihnachten 2011.

Das Gespräch führte Tobias Kujawa.

PlayStation 2

Erschienen:	2000
Startpreis:	299 US-Dollar / 869 DM
Hersteller:	Sony
Verkaufte Geräte:	ca. 145 Millionen
Spiele:	ca. 6.000

Technik: Die in Zusammenarbeit mit Toshiba entwickelte 64-Bit-CPU ('Emotion Engine') ist mit knapp 300 MHz getaktet und bringt zusammen mit dem 147 MHz schnellen 'Graphics Synthesizer' stets konkurrenzfähige Optiken auf den Bildschirm. Anfangs bereitet die PS2 den Programmierern jedoch Probleme – nicht zuletzt wegen der komplizierten Chip-Architektur und dem mit 4 MB knapp bemessenen Videospeicher. Nach grafisch schwachem Start setzt sich die PS2 jedoch vom Dreamcast ab, späte Exklusivtitel wie "God of War II" brennen ein Grafik-Feuerwerk ab. Dennoch bleibt Kantenflimmern während der gesamten Lebensspanne ihr Begleiter; bei Multiplattform-Spielen sieht die Xbox-Version meist schicker aus. Bilder gibt die PS2 mittels Multi-AV-Buchse aus, die RGB- und YUV-Signale bereitstellt. Der optische Ausgang liefert theoretisch Dolby Digital 5.1 – in Echtzeit schafft die PS2 jedoch nur Surround-Sound im analogen Pro-Logic-Format. Nach kleinen Hardware-Revisionen (z.B. wird 2003 der Firewire-Anschluss entsorgt) kommt Ende 2004 die superschlanke PS2 Slim – mit Toplader-Laufwerk, ausgelagertem Netzteil und integriertem Netzwerkadapter.

Marktbedeutung: Trotz eher bescheidenen Start-Titeln und hohem Preis verkauft sich die PS2 im ersten Jahr 20 Millionen Mal – nicht zuletzt, weil viele Kunden nach einem DVD-Player lechzen. Sony sichert sich die Unterstützung aller wichtigen Third-Party-Publisher, auch Square bleibt ein treuer Partner und bringt die zugkräftigen Hauptepisoden der "Final Fantasy"-Serie nur für PS2. In den ersten Jahren ist zudem die Abwärtskompatibilität zur PSone ein Verkaufsargument, später sorgen die mit Zusatzhardware ausgestatteten Party-Spiele ("SingStar", "EyeToy", "Buzz!") für konstant hohe Verkäufe bis ins Jahr 2010 – im Schatten von Xbox 360, PS3 und Wii überlebt die PS2 als einziges Last-Gen-System und geht als Konsole mit der bislang größten Marktdominanz in die Geschichte ein.

Spiele: Ego-Shooter-Fans blicken als einzige neidisch gen Xbox – "Halo", "Doom 3" oder "Riddick" stechen fast alle PS2-Ego-Ballereien aus; allerdings ist das Genre in den Jahren bis 2005 weniger marktbestimmend als heute. Alle anderen Zocker – seien sie Nippon-Rollenspieler, Konsolensportler, Dämonenschlächter oder Hobby-Hüpfer – wählen aus einem reichhaltigen und hochwertigen Portfolio. In den ersten Jahren klagen PAL-Spieler noch über Geschwindigkeitsverlust und Balken (z.B. bei "Final Fantasy X"). Capcom schafft es dennoch, mit "Onimusha" und "Devil May Cry" zwei neue Marken zu etablieren. Sonys Second-Party-Unterstützer machen mit den "Jak"-, "Ratchet"- und "Sly"-Reihen moderne Hüpfspieler glücklich, zudem ist Trendsport ein weiterer Schwerpunkt. Den verkaufs- und spielspaßtechnischen Höhepunkt der lange Sony-exklusiven "Grand Theft Auto"-Reihe markiert der Gangster-Spielplatz "GTA: San Andreas". Pixel-Liebhaber freuen sich über eine Flut von Retro-Collections – von Capcom und Taito über Sega und Namco bis hin zu SNK und Sunsoft bieten insbesondere japanische Firmen ihre alten Hits feil.

Sammelsurium: Preiswert und verwirrend – wer in die Welt der PS2 einsteigen will, muss nur ein paar Euro hinlegen, sich jedoch einlesen, welche Konsolen-Revision, Umbau-Variante oder Länder-Version für ihn sinnvoll ist. 90 Prozent aller Spiele kosten heute keine 10 Euro mehr – auch die guten, und das sind nicht wenige. Im Vergleich zu den Modul-Konsolen sind die Preise fast aller Spiele niedrig; mehr Spielspaß pro Euro gibt es nirgends. Das gilt zunächst für PAL-Games, Japan-Veröffentlichungen sind weitaus preisbeständiger. Insbesondere die vielen exklusiven 2D-Shoot'em-Ups und diverse Retro-Serien kosten eher 30 denn 3 Euro. Nur für Hardcore-Sammler interessant sind die vielen Farb-Varianten der PS2, egal ob in der klassischen oder in der Slim-Ausprägung. An der Zubehör-Front gibt es nichts, was es nicht gibt: Musik-Add-ons, abgefahrene Spezialcontroller und skurrile Hightech-Gimmicks. Nur blöd, dass stets ein Hardware-Umbau nötig ist, um Import-Spiele zu zocken.





Schwarze Konsole, blauer Karton: Auf der schlichten Verpackung ist nicht einmal ein Bild der Hardware zu sehen.



Nur in Japan erscheint 2003 der schmucke Homeserver PSX – eine PS2 mit Festplatte, DVD-Brenner und TV-Tuner. Sony führt hier das Benutzer-Interface 'CrossMediaBar' ein, das wir heute von PSP und PS3 kennen.



Die japanische "Gundam"-PS2 ist nur eine von zig Farbvarianten.



Die Slim-Version der PS2 – Europäer freuen sich über eine pinke Ausführung.

Serien!

Fortsetzungen, die die PlayStation 2 geprägt haben.

















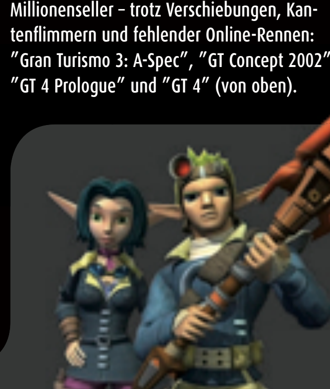

Millionenseller – trotz Verschiebungen, Kantenflimmern und fehlender Online-Rennen: "Gran Turismo 3: A-Spec", "GT Concept 2002", "GT 4 Prologue" und "GT 4" (von oben).





Die "Final Fantasy"-Reihe auf PS2: Zuerst kommt Teil "X", danach in Japan und USA der Online-Auftritt "XI", schließlich "X-2" und "XII". Unten das Spin-off "Dirge of Cerberus".

Systemseller "Grand Theft Auto": Oben "GTA III", "GTA: Vice City" und "GTA: San Andreas". Unten die PSP-Ports "GTA: Liberty City Stories" und "GTA: Vice City Stories".





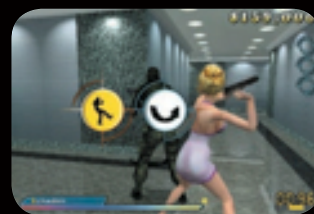
Die "Ratchet"-Serie in sechsfacher Ausführung – nach dem 2002er "Ratchet & Clank" kommt der Hüpfer im Jahresrhythmus: "Ratchet & Clank 2", "Ratchet & Clank 3", "Ratchet Gladiator", "Ratchet & Clank: Size Matters" und schließlich das Robo-Spin-off "Secret Agent Clank" (von oben).

Schund!

Finger weg von diesen finsteren Machwerken.



The Sniper 2 (Midas)



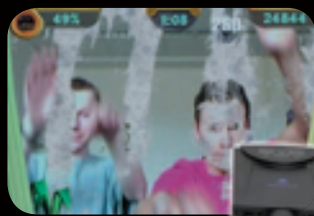
V.I.P. (Ubisoft)

Special!

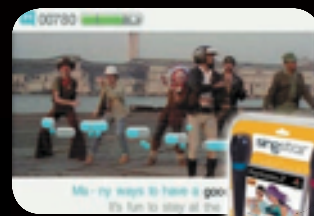
Zweiter Konsolenfrühling dank Zusatzhardware und Party-Hits für jedes Alter.



Buzz! (Sony)



EyeToy: Play (Sony)



SingStar (Sony)

Sammeln!

Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Sammler gut zu Gesicht stehen.



Begehrt: die US-Limited-Edition kostet neu weit über 100 Euro.

Die "Game Center"-Serie: Hamster hofiert 19 Retro-Perlen mit liebevollen 1:1-Umsetzungen – inklusive Mini-Musik-CD und weiteren kleinen Beigaben.



Verrückte Steuergeräte: Der knuffige "Dragon Quest"-Slime-Controller und das "Onimusha 3"-Katana-Pad gibt es nur für PS2, den martialischen Kettensägen-Controller zu "Resi 4" auch für GameCube.



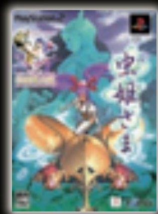
Retro-Serie: In Japan veröffentlicht Sega Remakes von über 30 hauseigenen Klassikern.



In den USA wurde "Final Fantasy XI" mit Festplatte verkauft.



Hübsch: "Ico" im Pappschuber mit Postkarten.



Sauteuer: "Mushihime-sama" Limited Edition.



Jet Ion GP (Crave)



McFarlane's Evil Prophecy (Konami)



Guitar Hero (Harmonix/Red Octane)



Spielen!

10 Spiele für die PlayStation 2, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.



Metal Gear Solid 3: Subsistence (Konami)



God of War II (Sony)



Pro Evolution Soccer 2006 (Konami)



Devil May Cry (Capcom)



Dragon Quest VIII (Square Enix)



Virtua Fighter 4: Evolution (Sega)



Shadow of the Colossus (Sony)



Onimusha 2 (Capcom)



Tony Hawk's Pro Skater 3 (Activision)



Burnout 3: Takedown (Electronic Arts)

Jeden Monat begibt sich M! Games auf die Suche nach den Wurzeln bedeutender Innovationen in Sachen Spielspaß. Diesmal suchen wir das erste Spiel mit...

Wer hat's erfunden?

Bild: FAKT Software GmbH; Crazy Machines

Speichermöglichkeit

In den letzten Wochen erhitzte der Online-Test auf maniac.de zu Capcoms indizierungsgefährdetem Zombie-Spiel "Dead Rising 2" die Gemüter. Unter anderem entbrannte eine Diskussion um das unkonventionelle Speichersystem, das manche als frustrierend, andere als fordernd empfinden. Grund genug für uns, der Frage nachzugehen, wie die Sicherung von Spielständen ihren Anfang nahm und welches Konsolenspiel als Erstes eine Speichermöglichkeit bot.

Auf Großrechnern und Heimcomputern ist das Erstellen von Spielständen schon früh möglich – bereits das erste Textadventure "Colossal Cave Adventure", auch "Advent" genannt, von William Crowther aus dem Jahr 1975 erlaubt dies. Ähnlich früh werden in der Spielhalle zumindest High Scores konserviert (siehe Infokasten).

Auf Heimkonsolen ist der Erhalt von Spielfortschritten aufgrund technischer Limitationen jedoch erst viel später möglich, schließlich gibt es in der 8- und 16-Bit-Ära weder konsoleninterne Festplatten noch Flashspeicher. Als Nintendo 1987 "The Legend of Zelda" für NES veröffentlicht, gewährleistet erstmals eine Knopfzellen-Batterie im Modul die Datensicherung. Diese ist jedoch irgendwann leer und stellt heutige Retro-Fans vor ein Problem – also Modul aufschrauben und auswechseln! Auch für damalige Spielehersteller hat diese Technik unerwünschte Konsequenzen, denn Knopfzellen sind teuer. Vielleicht verzichtete die Firma Ocean deshalb auf eine Speicheroption für das Action-Adventure "Jurassic Park". Wer nach vielen Spielstunden das Super Nintendo ausschaltet, muss neu beginnen. Um das zu umgehen, setzen viele Entwickler bis in die PSone-Ära auf Passwortsysteme zur Sicherung des Fortschritts.



1987 erscheint mit "The Legend of Zelda" für NES das erste Heimkonsolenspiel mit Speichermöglichkeit.

Wer heute eine Konsole erwirbt, muss sich um derartige Einschränkungen keine Gedanken mehr machen, schließlich legen PS3, Wii und die meisten Xbox-360-Modelle Daten intern ab, meistens sogar automatisch. Dabei ist zwischen Speicherpunkten und Checkpoints zu unterscheiden, wie etwa in "God of War III". Wer stirbt, startet am letzten Checkpoint, nach Abschalten der Konsole beginnt die nächste Sitzung beim jüngsten Speicherpunkt. "Half-Life 2" für Xbox hingegen bietet die für Konsolen ungewöhnliche Methode des Quick Saves an – stets und überall Daten zu sichern, kennen sonst nur PC-Spieler. Auf aktuellen Konsolen tun sich jedoch neue Schwierigkeiten auf, denn dank Achievements und Trophäen sind Spielstände ans Benutzerprofil gebunden. Vorbei die Zeiten, als beispielsweise Beat'em-Up-Fans Memory Cards bequem mit zu Freunden nahmen, um mit mühsam freigespielten Charakteren zu kämpfen. Doch ungeachtet solcher Unzulänglichkeiten hat die Sicherung von Fortschritten Gamern bis heute eine Menge Frust erspart und so das Spielerlebnis verbessert. *mh*

Update: erste Selbstheilung

Strontium Dog and the Death Gauntlet (1984)



Acht Jahre vor "U.N. Squadron" lässt Entwickler Quicksilva einen selbstheilenden Krieger auf den C64 los.

Fordert uns heraus!

Greifhaken, Sprachausgabe oder Doppelsprung – woher stammen die Innovationen? Schreibt Eure Frage an leserpost@maniac.de mit dem Kennwort "Erfinder" und wir begeben uns auf die Suche nach dem Ursprung.

Speichern in der Spielhalle

F-Zero AX



Der Automat nimmt Spielstände von "F-Zero GX" für GameCube.

Spielstände an Arcade-Automaten zu speichern, widerspricht an sich dem Vorhaben, Kunden durch möglichst knackige Herausforderungen das Geld aus der Tasche zu ziehen. Deshalb beschränkt sich die Speichermöglichkeit lange Zeit auf den Erhalt von High Scores, die erstmals in Midways Automaten "Sea Wolf" (1976) konserviert werden, allerdings noch ohne Initialen oder Liste. Beides funktioniert erst in "Star Fire" (1979) aus dem Hause Exidy. Ab 1990 ist mit "Magician Lord" erstmals das Importieren eigener Spielstände vom heimischen Neo-Geo AES in die Spielhallenversion Neo-Geo MVS möglich. Dieses Konzept machen sich auch Nintendo und Sega zunutze und verknüpfen die beiden futuristischen Raser "F-Zero AX" (Arcade) und "F-Zero GX" (GameCube) – mit der PAL-Version ist die Mitnahme der eigenen Memory Card jedoch nicht möglich.

Jurassic Park
...zu langes Abenteuer ohne Speichern.



Super Mario 64
...speichert die Anzahl gefundener Sterne, nicht das Level.



Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned
... ist das erste "GTA" mit Checkpoints in Missionen.



SPIELE-TEST

M!

Entwickler **M!-Team, Deutschland**
Hersteller **Cybermedia Verlag GmbH**
Termin **letzter Freitag im Monat**
Preis **4,50 Euro**

Unterstützt » **bis 50.000 Leser (offline), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» mindestens 100 Seiten Lesespaß
» **PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen lieb, mit ihren Stärken und Schwächen

SPIELSPASS

Singleplayer	10 von 10	99
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	1 von 10	

FAZIT » Das älteste Multiformat-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschland-Termin und andere objektive Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Testtext).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe COM!NG-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten.**

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte.**

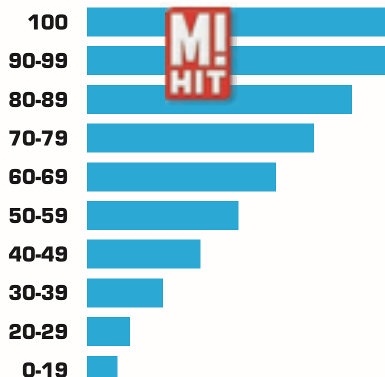
Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.



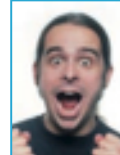
Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht
Tadel- und zeitlose Spitzenspiele
Sehr gute Spiele
Gute Spiele
Gut, aber mit Mängeln
Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente
08/15-Spiele mit deutlichen Mängeln
Mängel überwiegen
Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich
Katastrophale Spiele

DIE M!-SPIELE-PROFIS...

...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam.


"SUPER"

Oliver Schultes
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: Rock Band 3 (360)
Hört zurzeit: Alter Bridge – III, Yngwie Malmsteen


"SUPER"

Matthias Schmid
Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
spielt zurzeit: Kirby's Epic Yarn (Wii), Time Crisis: Razing Storm (PS3)
Hört zurzeit: Samsas Traum


"GUT"

Ulrich Steppberger
Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Need for Speed: Hot P. (PS3), Super Meat Boy (360)
Sieht zurzeit: Kevin-Smith-Marathon


"GEHT SO"

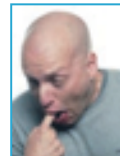
Michael Herde
Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Space Invaders: I.G. (PS3)
Hört zurzeit: Silent Hill Anthologie, Samsas Traum – Tineoidea


"LAHM"

Tobias Kujawa
Experte für: Action, Rennspiele, Rollenspiele, Sportspiele
Spielt zurzeit: PES 2011 (PS3), FIFA 11 (PS3)
Hört zurzeit: Ayreon – Human Equation


"LAHM"

Max Wildgruber
Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Fallout: New Vegas (PS3), Fable III (360)
Sieht zurzeit: Filme von Jaques Tati


"MÜLL"

Oliver Ehrle
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Front Mission: Evolved (PS3), Castlevania: Lords of... (PS3)
Sieht zurzeit: Kick-Ass

Fable III



360 **Rollenspiel** 16

Bisher wurde in der "Fable"-Reihe hauptsächlich die ethische Grundfrage nach Gut oder Böse verhandelt. Im Fantasyreich Albion konntet Ihr als superguter Prince Charming lustwandeln oder Euch als grundschlechter Teufelskerl austoben. Im dritten Teil der Action-RPG-Serie verfolgt Lionhead einen reiferen Ansatz und erzählt eine Fabel aus dem Industrialisierungszeitalter von Albion. Euer Held, nach wie vor wahlweise Bub oder Mädel, muss früh lernen, dass es klare moralische Entscheidungen in der Realität nicht gibt. "Fable III" spielt etwa 50 Jahre nach dem Ende des zweiten Teils. Der alte Heldenkönig, Euer Protagonist aus "Fable II", ist gestorben und hat die Krone an seinen ältesten Sohn abgetreten, den finsteren Logan, Euren Bruder. Die Stadt Bowerstone und die angrenzenden Gebiete sind ins Zeitalter der industriellen Revolution eingetreten. Rußige Schornsteine, Feuerwaffen und schnöselige Gehröcke prägen Albions neues Gesicht. König Logan ist recht unbeliebt, begünstigt viel zu hohe Steuern, Kinderarbeit und den perversen Großindustriellen Reawer. Als er Euch am Anfang des Spiels zu einem Todesurteil zwingt, entweder über Eure Freundin, eine angebliche Spionin, oder über eine Gruppe verschüchterter Aufständischer, steht Euer Entschluss fest:



360 Haltet Ihr die X-Taste gedrückt und visiert mit dem Analogstick einen Feind an, vollführt Euer Held dramatisch inszenierte Nahkampf-Moves. Hier passt die Schwert-Pose gut zu unserem Zorro-Outfit. Die leuchtenden Runen verraten, dass wir oft zaubern.

Revolution!

Auf einer wilden Reise, die durch Albion und ins benachbarte Wüstenreich von Aurora führt, sammelt Ihr zusammen mit Eurem Hund, Butler Jasper und dem alten Haudegen Walter Mitstreiter, die Euch bei der Absetzung von Logan helfen sollen. Trotz etlicher neuer Features fühlt Ihr Euch in "Fable III" sofort heimisch, wenn Ihr einen der beiden Vorgänger gespielt habt. Nach wie vor folgt Ihr einer leuchtenden Spur zum aktuellen Questziel, zeigt Euch den zahlreichen NPCs durch diverse Interaktionsmöglichkeiten nett oder grantig, kauft Immobilien, legt Partner beiderlei Geschlechts flach und verdrescht in simplen, aber spaßigen Keilereien gemeine Hobb-Gnome, Banditen oder die Skelettarmee der 'Hohlen Männer'. Mit je einem Knopf bedient Ihr Nahkampfwaffen, Magiehandschuhe oder Schießprügel. Dabei gilt: je länger Ihr drückt, desto stärker der Angriff. Aufgeladene Attacken führen zudem zu Spezialangriffen, die in der ansonsten zweckmäßigen Spielgrafik in schnittigen Perspektiven und coolen Animationen dargestellt werden.

Die von Lionhead-Chefprediger Peter Molyneux im Vorfeld angekündigte Revolution der Spielmechanik erweist sich als sinnvolle Evolution. So wurden Skill- und Waffensystem ordentlich entrümpelt, die Anpassung an Euren persönlichen Spielstil steht im Vordergrund. Als Ersatz eines zweidimensionalen Charaktermenüs fungiert der jederzeit per Start-Taste erreichbare magische Heldenunterschlupf, in dem Butler Jasper nützlich-ulkige Kommentare von sich gibt, während Ihr an Eurem Outfit schraubt, Waffen anlegt, auf der detaillierten Übersichtskarte nach Quests sucht oder die neue Schnellreise nutzt. Statt unübersichtlicher Skill-Diagramme gibt es diesmal die Siegesstraße, auf der Ihr Eure Gildensiegel, das "Fable III"-Äquivalent zu Erfahrungspunkten, ausgebt, um Kisten zu öffnen. Auf der rechten Straßenseite findet Ihr Truhen mit sozialen Fähigkeiten und ökonomischen Skills, links stehen neue Zaubersprüche und Upgrades der drei Waffengattungen. Der Vorteil dieses Systems ist seine Übersichtlichkeit und die Möglichkeit, es



360 Ist das der König von Mallorca? Im "Laute Hero"-Minispiel treibt Ihr mit Rhythmusgefühl den Modifikator in die Höhe und verdient Gold. Zugegeben: Das ist würdelos für einen Monarchen, aber irgendwie müssen die Staatskassen ja gefüllt werden.



"SUPER"

Max Wildgruber

Ich breche eine Lanze für ein hässliches Spiel mit schöner Seele! Im Gegensatz zum Vorgänger gelingt es Lionhead nämlich, Euch Albion in der ersten Spielhälfte emotional so nahezubringen, dass Ihr Euch seine Verwaltung in der zweiten Hälfte richtig zu Herzen nehmt. Statt formelhafter Alibi-Story gibt es jetzt eine atmosphärische Geschichte mit liebenswerten Charakteren, die zwar comichaft aussehen, aber durch meisterhafte Schreib- und – auch auf Deutsch – Sprecherkunst zum Leben erwachen. Figuren wie die drei magischen Rollenspieler, die Euch in einer Sidequest in eine 'Pen & Paper'-Rollenspielwelt versetzen, gehören außerdem zum Witzigsten, was Molyneux je verantwortet hat. Originelle Quests, spaßige Kämpfe und immer wieder selbstreflexive, nachdenkliche Momente – so muss ein modernes Rollenspiel aussehen!



360 Hochzeit im Adamskostüm. Als König dürft Ihr alle heiraten. Auch eine Dienerin.



360 Per LT-Taste zielt Ihr bei Fernkämpfen aus der Schulterperspektive.



360 Kombiniert Ihr zwei Magiehandschuhe, erzielt Ihr neue Zaubereffekte.



360 Königliche Entscheidung: Spendet Ihr den Riesendiamanten oder behaltet Ihr ihn?

dramaturgisch mit der Spielhandlung zu verquicken. Etwas verkopft wirkt das automatische Speichersystem mit nur einem Spielstand und die Tatsache, dass Ihr auch zum Waffenwechsel durch den Unterschlupf rennen müsst, hier wären Schnellwahl-Tasten komfortabler gewesen.

Adel verpflichtet

Komprimierte Charakterentwicklung und vereinfachtes Kampfsystem lassen Platz für einen neuen Aspekt, der "Fable III" zum bisher besten Teil der Reihe macht: Verantwortung. Habt Ihr nämlich nach zig Spielstunden und teils meisterhaft geschriebenen Quests endlich den Königsthron bestiegen, geht das Spiel erst richtig los. Ehe und Kindermachen, Miete eintreiben und neue Kostüme zusammenstellen empfandet Ihr als Aktionsvielfalt? Wartet, bis Ihr Eure ersten Tage als König hinter Euch habt! Denn plötzlich stehen all jene Verbündeten und liebgewonnenen Freunde auf der Matte, die Ihr im abenteuerlichen ersten Teil des Spiels kennengelernt habt. Die Versprechen, die Ihr jedem von ihnen gegeben habt, sollen eingelöst werden, Waisenhäuser gebaut, die Steuern gesenkt und diplomatische Beziehungen gepflegt werden. Die geniale Krux dabei: Wollt Ihr ein guter König sein, kostet Euch das Geld. Geld, dass Ihr dringend benötigt, um Albions Armee zu verstärken, denn binnen eines Jahres droht eine dämonische Präsenz aus den Sandgrüften Auroras in Albion einzufallen. Bedeutet: Eure Untertanen, ob sie Euch lieben oder hassen, werden sterben, wenn Ihr nicht bis zum Ende der Hauptquest Unmengen von Geld ranschafft. Plötzlich werden asoziale Entscheidungen attraktiv, weil sie Euch schnell viel Zaster bringen. Wer böse spielt, muss aber zusehen, wie Albion verfällt, die Bevölkerung verwahrlost und Ortschaften verkommen. Es war noch nie so hart und so faszinierend, ein Held zu sein! *mw*

ANSPRECHEND!



Was für ein schöner Mann! Schon als Mitglied von Monty Python hatte John Cleese ein Faible für hochnäsige Briten, gerne mit Sockenschuss. Nun spielt er in der englischen Sprachausgabe von "Fable III" Euren Butler Jasper und reiht sich damit in die hervorragende Sprechergilde des Spiels ein, die mit Ben Kingsley und Stephen Fry noch lange nicht erschöpft ist. Wer reinhören will, lädt sich die englische Tonspur bald kostenlos auf seine Xbox 360 und stellt die Sprache um, das hat uns Microsoft bestätigt.



360 "Du, Sepp? Ist da gerade unser König im Gockelkostüm vorbeigerannt?" Das Motiv des Huhns zieht sich künstlerisch durchs ganze Spiel. Ob im Intro, beim Wetten auf Rennhühner oder in der Huhn-Sammelquest, für die Ihr dieses Outfit bekommt.

Entwickler	**Lionhead Studios, England**
Hersteller	**Microsoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » Held, Waffen und Örtlichkeiten verändern sich anhand Eures Spielstils
- » Albion als frei verwaltbares Königreich
- » Liebe, Sex und Nachwuchs mit Untertanen oder Eurem Koop-Partner

SPIELSPASS

Singleplayer	**9 von 10**	**90**
Multiplayer*	**–**	
Grafik	**7 von 10**	
Sound	**8 von 10**	

FAZIT » Genial erzähltes Drama über Macht und Verantwortung mit massig Aktionsmöglichkeiten und spaßig-simpler Mechanik.

*Koop-Nachtest folgt

Die Sims 3

PS3 360 Simulation 







PS3 So geht's los: Erstellt Sims, kauft ein Haus und gestaltet den Garten.



PS3 Ein Spaziergang bringt Euch neue Bekannte: Unterhaltet Euch mit den Nachbarn, entwickelt Freund- oder Feindschaften. Dann werdet Ihr freudig begrüßt oder wild beschimpft – so kommt im Laufe der Zeit richtig Leben in die Nachbarschaft.

Nachdem "Die Sims 3" schon über ein Jahr lang auf dem PC hausen, ziehen sie auch auf der Konsole ein: Ihr führt einen Haushalt bzw. eine Familie, kauft ein Gebäude und richtet Euch dort wohnlich ein. Bestimmt und arrangiert die Einrichtung und bearbeitet Gebäude oder Umgebung – egal ob Schmuddel-WG oder Schickimicki-Bude, ob Teichlandschaft oder Blumenbeete, alles ist möglich! Sobald Ihr Euch eingerichtet habt, geht das Leben los: Ihr veranstaltet Partys, kümmert Euch um Arbeit und schließt Freundschaften mit Nachbarn. Jeder Sim besitzt individuelle Fähigkeiten und Persönlichkeitsmerkmale, die ihn für bestimmte Tätigkeiten und Beziehungen qualifizieren. So könnt Ihr z.B. einen Computerfreak erstellen, der mit Hacker-Aufträgen sein täglich Brot verdient und mit anderen Nerds fachsimpelt. Oder soll es lieber ein hitzköpfiger Punker sein, der herumschusselt und randaliert? Ihr entscheidet, was geschieht und wer sich in Eurem Haus wohlfühlt.

Neu sind Karma-Kräfte, mit denen Ihr Eurem Sim Boni verschafft, ihn aber auch abstraft. Verleiht ihm zeitweise Glück und gutes Aussehen oder verflucht ihn mit Pech und Depression. Sogar Erdbeben, Meteoritenschauer und Poltergeister lassen sich herbeirufen, die alle Anwesenden in wilde Panik versetzen! So bringt Ihr mehr Abwechslung in den Tagesablauf, der in den Vorgängern doch recht routiniert ablief.

Tagesthemen

Natürlich stellt Ihr Euch weiterhin den Herausforderungen des täglichen Lebens: Je nach Persönlichkeitsmerkmalen setzt sich der Sim Ziele, die er erreichen will. Außerdem müsst Ihr die Karriere im Auge behalten und Euch bilden. Mit dem Studium von Büchern, Fortbildungskursen oder durch einfaches Ausprobieren kann jeder Sim vielfältige Talente erwerben und sich so neue Vorgehensweisen erschließen. So gestaltet sich der Alltag immer komplexer, zumal Ihr auch sparen und luxuriösere Anwesen erwerben dürft. *oe*



PS3 Mit Karma-Punkten könnt Ihr Geister beschwören, die ängstliche Sims erschrecken: Unser Computerfreak nimmt's gelassen und reißt seine Scherze.



"GUT"

Oliver Ehrle

Mit den Sims zu experimentieren, ihnen die schrägsten Persönlichkeiten zu verpassen und ihr Zusammenspiel zu erforschen, hat seinen ganz eigenen Charme. Die aufwändigeren Editoren mit Online-Tauschfunktion und die originellen Karma-Fähigkeiten machen "Die Sims 3" komplexer als die Vorgänger – in Sachen Spielablauf hat sich allerdings nichts verändert: Ihr befriedigt die Bedürfnisse der Sims und sucht nach Gelegenheiten, ihre Wünsche zu erfüllen und größere Gebäude zu beziehen. Besonders in der Anfangsphase lässt sich da inhaltlich kaum ein Unterschied zum Vorgänger feststellen. Ich vermisse grundsätzlich neue Elemente, die dem Sim-Alltag einen anderen Zweck geben: etwa eine Online-Stadt oder einen gesellschaftlichen Hintergrund wie ein Elternhaus. So könnte man ein stinkreiches Söhnchen in den Ruin treiben oder sich vom Bettler zum Businessman hocharbeiten.

Entwickler	**Sims Studio, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: simlisch, Text: einstellbar**

- » entwicklet eine Sims-WG oder -Familie
- » neue Karma-Fähigkeiten überraschen
- » umfangreichere Editoren, jetzt auch für die Landschaft
- » Online-Tauschbörse für Eigenkreationen

SPIELSPASS 82

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » Größer, komplexer, schicker: "Die Sims 3" erweitert den ohnehin experimentierfreudigen Vorgänger um viele Elemente.





PS3 Wer Bekanntschaften entwickeln will, veranstaltet am besten eine Party: Wir laden die Freundinnen unser Frau zum TV-Abend ein und kochen ordentlich auf – das hinterlässt einen guten Eindruck. Trotzdem ist Vorsicht geboten: Manche Girls sind zickig!

MySims: Sky-Heroes

PS3 **Wii** **DS** **Rennspiel** 12



PS3 Wer die Führung übernimmt, kann sich nur mit Minen und Schutzschirm verteidigen: Der gewaltige Satellitenlaser ist das Highlight der Extrawaffen.

Der fiese Morcubus kann es nicht lasssen, diesmal treiben er und seine Todesdrohnen in der Luft ihr Unwesen. Zum Glück stehen die Sky Heroes parat, um ihm ordentlich einzuheizen: Die neueste "MySims"-Episode spielt sich wie ein himmlisches "Mario Kart", in dem Ihr Wettrennen veranstaltet, Dogfights austragt und auch mal in Obermotzkämpfen mächtige Festungen Stück für Stück auseinandernehmt. Dazu baut Ihr per Editor nicht nur einen eigenen Sim, sondern auch Euer Fluggerät: Zur Auswahl stehen zahllose Einzelteile wie Flügel, Hecks und Düsen, die Eurem Jäger individuelle Flugeigenschaften verleihen. Je nach Erfolg werden im Laufe des Abenteuers verschiedene Elemente freigeschaltet, so dass jeder Spieler ein eigenes Fluggerät entwickeln kann. Die Steuerung ist für Einsteiger ideal, weil Ihr Spezialmanöver wie Rolle, Looping und Wende per Tastendruck einleitet. Neben der Bordkanone nutzt Ihr diverse Extras, die Ihr im Luftraum aufsammelt: Ihr ballert mit Multiraketen, verteidigt Euch mit dem Schutzschild und dürft sogar mächtigen Laserbeschuss aus dem Weltall auslösen – dank des großzügigen Zielsuchers gelingen schon beim ersten Anspielen reichlich Abschüsse. Aber Vorsicht: Wer einfach nur blind um sich ballert, kassiert auch Punkteabzug! Für Dogfight-Profis ist das Kampfsystem zu simpel ausgefallen, echte Tricks lassen sich kaum ausarbeiten – bei gleichbleibender Anstrengung erzielt Ihr demnach recht unterschiedliche Ergebnisse. Ein bisschen Glück spielt immer eine Rolle. *oe*



DS Manövriert die Gegner ins Zielquadrat, dann sind Euch Abschüsse sicher.



"GEHT SO"

Oliver Ehrle

Für junge Piloten ist "Sky Heroes" ein vergnüglicher Mehrspieler-Spaß, bei dem auch Einsteiger sofort Erfolge verzeichnen. Ich bin allerdings mehr Anspruch gewohnt: Der Flieger prallt von Hindernissen ab wie von einer Rennbahnbande. Echte Flugkünste sind deshalb kaum nötig und beim Sieg spielt mir das Glück eine zu große Rolle. Die Handlung ist zudem oberflächlich, von Spannung kann man hier kaum sprechen – sie ist mehr der Pausenfüller zwischen den verschiedenen Missionen. Da bieten Konkurrenten wie "Diddy Kong Racing" deutlich mehr Abwechslung und Herausforderungen.

Entwickler	**Electronic Arts, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**30-50 Euro**

Unterstützt » **bis 10 Spieler (online), Sprache: Kauderwelsch, Text: deutsch**

» bastelt eigene Flieger
» besteht Luftkämpfe und Wettflüge
» simple Steuerung
» jede Menge Extrawaffen
» vergnüglicher Online-Wettstreit

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**60**
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » Dogfights und Wettflüge für die kleinen Spieler: Statt Steuerknüppeltricks entscheidet oft das Glück über den Sieg.

Arcania: Gothic 4

360 **Action-Rollenspiel** 12



360 Im offenen Gelände solltet Ihr auf den Autofokus für Monster verzichten, weil dieser oft entfernte Hoppelhäschen statt der nahen Ungeheuer bevorzugt.

Auf PC ist die "Gothic"-Serie populär, Xbox-Fans werden das anhand von Episode 4 kaum nachvollziehen können. Spellbound hat das Abenteuer mächtig abgespeckt: Das Charaktersystem wurde stark vereinfacht und die Oberwelt in Areale unterteilt, die durch linear angeordnete Quests der Reihe nach zugänglich werden. Auch die Handlung ist alles andere als einfallsreich: Das Dorf des Helden wird niedergemetzelt, also macht er sich auf, die Schuldigen zur Strecke zu bringen. Das gelingt durch die Hinweise zahlreicher Helfer, die Euch im Tausch für allerlei Gefälligkeiten Eurem Ziel näher bringen. Es gilt Items wie Zauberpilze und Dokumente zu bergen, Nachrichten zu überbringen und natürlich haufenweise Feinde zu bekämpfen. Schlachten tragt Ihr in Echtzeit mit Zauber, Schuss- und Schlagwaffen aus: Besondere Taktiken sind dabei nicht nötig bzw. möglich, meist knüppelt Ihr einfach in die Menge. Und das solo, denn die NPC-Bevölkerung palavert nur: Sie beachtet Ungeheuer nicht und bleibt auch freundlich, wenn Ihr sie bis auf die Unterhosen ausraubt. So gestaltet sich das Abenteuer weitaus oberflächlicher, als es Rollenspieler 2010 gewöhnt sind. *oe*



360 Das charmefreie Palaver könnt Ihr unbesorgt abkürzen, weil im Falle einer Entscheidung eine andere Taste für deren Bestätigung verwendet wird.



"LAHM"

Oliver Ehrle

Alle Schätze einsacken und Feinde aufmischen, dann das Palaver durchklicken – schon geht's weiter in den nächsten Abschnitt. Mehr ist in "Arcania" nicht drin, denn die Missionen folgen alle dem gleichen Strickmuster und viele Schlüsselitems lassen sich schon vor der Aufgabenstellung einsammeln. Also grast Ihr die übersichtlichen Areale einfach ab, statt zigmal hin und her zu laufen! Technisch bleibt das Abenteuer trotz Ruckler, Pop-Ups und Hänger gerade noch erträglich, weshalb Casual-Krieger einen frustfreien Rachefeldzug erleben dürfen – wenn auch spielerisch auf Game-Boy-Niveau.

Entwickler	**Spellbound, Deutschland**
Hersteller	**JoWood**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» mehr ein grob abgespeckter Ableger als ein echter "Gothic"-Nachfolger
» übersichtliche Areale mit vielen Quests
» unkomplizierte Hack&Slay-Action
» technisch gerade noch erträglich

SPIELSPASS

Singleplayer	5 von 10	**54**
Multiplayer	–	
Grafik	5 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » Durchaus spielbar, aber spannend ist das nicht: flaches Kampf- und Sammel-RPG mit allerlei Macken und Kanten.

Fallout: New Vegas



PS3 **360** **Rollenspiel** 18



360 Kopfgeldjagd im malerischen Sonnenuntergang. Während Scharfschütze Boone vorne rechts Deckung gibt, rücken wir mit dem Riesenzweihänder vor.

Eigentlich sollte alles ganz einfach werden. Eure Spielfigur, ein Kurier im Ödland der Mojave-Wüste, musste nur einen platinfarbenen Pokerchip ins Städtchen Primm befördern. Ein paar Sandstürme, Riesenameisen, eine Schießerei mit besoffenen Pulverbanditen – mehr war nicht zu erwarten. Was es mit dem seltsamen Spielstein auf sich hat, war auch egal. Irgendein exzentrischer Einfall der verrückten Kasinobesitzer von New Vegas. Dann kam alles ganz anders: Befördert wurde nur einer, nämlich Ihr. Per Kopfschuss ins Grab. Rien ne va plus. Ausgeknipst von einem Lackaffen im karierten Smoking. Soweit die Vorgeschichte zu "Fallout: New Vegas". Dass das Spin-off zu "Fallout 3" keine Fortsetzung im eigentlichen Sinne darstellt, merkt man schon an der Präsentation, die technisch keine Weiterentwicklung zum Vorgänger erkennen lässt. Lediglich der Himmel über Las Vegas ist blauer als der über Washington, Nevadas Horizont wirkt weiter. Dadurch werden leider nicht nur die Grenzen des neuen Mojave-Ödlands sichtbar, welches ein wenig kleiner als das Capital-Wasteland aus "Fallout 3" ausfällt, dafür aber wesentlich mehr Locations zu bieten hat. Auch die Grenzen der Engine, die schon 2008 nicht mehr taufrisch war, treten klar hervor. Matschige Landschaftstexturen und steife Animationen lassen Grafikfetischisten höhnisch auflachen und fragen:

Nur mehr vom Selben?

Diese Frage können wir klar mit nein beantworten, denn obwohl "New Vegas" in einigen Belangen nicht an sein Vorbild heranreicht, ist es keinesfalls ein schaler Aufguss und erweitert das bekannte Spielerlebnis mal drastisch, mal subtil. Allein atmosphärisch haben die Landstriche um das Sündenbabel New Vegas abseits aller Grafikmäkelei einiges zu bieten. Zwar müsst Ihr Euch von den grandios dräuenden Nuklearwolken des Capital-Wasteland verabschieden, doch plötzlich vorbeiwirbelnde Sandteufel, farbenfrohe Sonnenuntergänge und geheimnisvoll schillernde Wasserflächen injizieren ein Quäntchen Western-Romantik ins Grau der Postapokalypse. Eine aus bekannten Country-Nummern und Songs des Rat Packs zusammengesetzte Liedauswahl unterstreicht die Stiländerung auch im Radioprogramm des Spiels, welches leider nicht mehr so



360 Wer von Euch ist Brian? Wenn Pulverbanditen am Kreuz hängen, kann Caesars Legion nicht weit sein. Euer erstes Zusammentreffen mit dieser Fraktion wird Euch garantiert tief beeindrucken. Unterlasst aber besser Witze über die Legionärskostüme.

BUGS!



Unsere Testversion war noch von zahlreichen, kleinen bis mittelschweren Bugs befallen. Begleiter verweigerten manchmal die Gefolgschaft, Questgeber waren nicht am Platz und die Ladezeiten bei Ortswechseln wurden ab drei Spielstunden ohne Konsolen-Neustart uferlos. Bethesda versprach uns, sämtliche Fehler mit einem Day-One-Patch auszumerzen. Wir beobachten die Sache und behalten uns eine Abwertung vor.



360 Lecker: Vergewaltiger Cook-Cook will Euch per Flammenwerfer ankokeln.



360 Dank überarbeitetem Nahkampfsystem machen auch Schwertkämpfe Spaß.



360 Riesenameise im Sandsturm. Zum Glück haben wir das Kammerjäger-Extra.



360 Die Sporenträger sind eine der seltenen neuen Monsterrassen.

geschickt mit der Handlung verknüpft wird wie das des Vorgängers. Überhaupt kann die erzählerische Qualität von "New Vegas" nicht ganz mit der brillanten Dramaturgie von "Fallout 3" mithalten, das merkt man schon am Prolog, der lange nicht so gewitzt in die Spielwelt einführt wie die Zeitraffer-Jugend Eures Helden im Vorgänger. Das Feintuning Eurer Charakterfertigkeiten mittels ziemlich platter Psychotests von Doc Mitchell im Western-Kaff Goodsprings ist nicht vergleichbar mit dem pfiffig-satirischen GOAT-Test in Vault 101. Auch Goodsprings ist weder architektonisch, noch was seine recht formelhaften Anfangs-Quests angeht, mit der Bombenstimmung in Megaton vergleichbar. Hier bleibt das Spin-off deutlich hinter dem Original zurück.

Ein paar Stunden später allerdings nimmt "New Vegas" Fahrt auf, die Spielwelt offenbart immer mehr interessante Schauplätze, die Spielmechanik zieht einige Asse aus dem Ärmel und die Story um den Platinchip und seinen mysteriösen Besitzer Mr. House wird unterhaltsamer. Obsidians Werk, das wird klar, richtet sich an den "Fallout"-Kenner, dem man das SPECIAL-System, Perks und Traits nicht mehr groß erklären muss, und der neben dem direkten Vorgänger möglichst auch die beiden Interplay-Teile gespielt hat. Diese Profi-Ausrichtung merkt man schon am überarbeiteten Fertigkeiten- und Extra-System, das eine variantenreichere und komplexere Charakterentwicklung ermöglicht.

Fallout für Profis

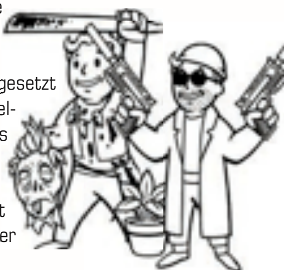
Kenner der Original-"Fallouts" freuen sich über die Rückkehr der 'Trait'-Extras, von denen zwei am Anfang des Spiels wählbar sind und die stets eine bestimmte Fähigkeit auf Kosten einer freiwillig in Kauf genommenen Schwäche verbessern. Wiederholt Euer Charakter im Laufe des Spiels außerdem bestimmte Aktionen, gewöhnt er sich irgendwann daran und erhält ein entsprechendes Extra. So gewährt das 'Kammerjäger'-Goodie beispielsweise einen Schadenbonus auf Insekten, wenn Ihr vorher eine bestimmte Anzahl der Krabbler getötet habt. Die in "Fallout 3" eher sinnlosen Nahkampf-Fertigkeiten wurden nun ordentlich in der Spielmechanik verankert. Kämpfe mit Boxhandschuhen oder fetten Stoßstangen-Schwertern laufen in Echtzeit taktischer ab und gewähren Euch im VATS-Kampfmodus blutige Spezialattacken, die Ihr zum Beispiel von einem alten Soldaten lernen könnt. Apropos: Wie im Vorgänger wurden die Splatter-Effekte der deutschen Version deutlich entschärft.

Waffen zum Selberbauen gibt es leider keine mehr. Modifikationen wie Zielfernrohre und diverse unterschiedliche Munitionstypen, die sich an Nachladebänken zudem selbst herstellen lassen, bringen aber genügend Tiefe für Waffenbastler. Durch merklich zähere Gegner muss diese auch voll ausgeschöpft werden. Erscheint neuerdings nämlich ein rotes Schildsymbol vor dem Energiebalken eines Kontrahenten, verursacht Ihr wenig bis keinen Schaden. Per Druck aufs Digikreuz müsst Ihr zum Beispiel auf panzerbrechende Geschosse



FREUNDE FÜRS LEBEN

Kumpelmäßig hat "Fallout: New Vegas" wesentlich mehr auf der Pfanne als "Fallout 3". Eure neuen Freunde sind diesmal nicht nur merklich effektiver und lassen sich per Menürad komfortabler verwalten, sie haben auch Charakter, eigene Questreihen, geben auf Wunsch passable Dialogpartner ab und versorgen Euch mit einem speziellen Extra, solange sie Euch begleiten. So lässt Scharfschütze Boone z.B. anvisierte Gegner per Farbmarkierung aufleuchten, Wasserhändlerin Rose ermöglicht Whiskey-Konsum ohne Nebenwirkungen und die Supermutantin Lily verdoppelt die Wirkungsdauer der tarnenden Stealthboy-Items. Chaosdoktor Gannon verbessert drastisch die Wirkung sämtlicher Heil-Items, der Ghoul Raul sorgt für eine verlängerte Haltbarkeit von Waffen und Rüstungen und Veronica, eine Schreiberin der Bruderschaft des Stahls, führt eine portable Werkbank mit, so dass Ihr jederzeit Gegenstände basteln dürft. Zusätzlich zu Eurem menschlichen Begleiter könnt Ihr entweder Cyberhund Rex oder Flugroboter ED-E mitnehmen, vorausgesetzt Ihr findet bzw. repariert die treuen Blechgesellen. Entlasst Ihr einen Begleiter in Frieden aus Eurer Gefolgschaft, wartet er, es oder sie in Eurem Quartier auf Eure Rückkehr. Obwohl wir sie erbarmungslos ins Gegnerfeuer hetzten, ist übrigens kein einziger Begleiter während unserer Testsessions jemals dauerhaft gestorben.





360 Im Herzen von New Vegas macht Euch Mr. House, der Herrscher einer Roboterarmee, ein Angebot, das Ihr nicht abschlagen könnt. Oder doch?





360 Der prächtige New-Vegas-Strip bei Tag und aus der Ego-Perspektive (oben rechts) sowie in der hell erleuchteten Nacht.

umstellen, wenn Ihr einem hartschaligen Radskorpion begegnet. Merklich einfacher werden die knackigen Kämpfe, wenn Ihr Euch früh einen Begleiter schnappt, der fortan an Eurer Seite kämpft (siehe Kasten auf Seite 59). Dabei haben Eure NPC-Kumpels jetzt wesentlich mehr Substanz als die Pappkameraden aus "Fallout 3". Das neue Menürad, mit dem Ihr nicht nur auf das Inventar Eurer Begleiter zugreift, sondern auch diverse Befehle erteilt, ist allerdings fast überflüssig. Meistens lasst Ihr die Burschen einfach draufhalten und streicht zufrieden grinsend Erfahrungspunkte und Beute ein.

Die Überlebens-Fertigkeit schließlich richtet sich vor allem an Spieler, die im Hardcore-Modus erstmals mit Erschöpfung, Hunger, Durst sowie Munition mit Eigengewicht konfrontiert werden und die sich deshalb an Lagerfeuern alle möglichen Gerichte, Getränke und Heilwässerchen zusammenbrauen. Spielt Ihr ohne Hardcore-Modus, dürft Ihr die Lagerfeuer trotzdem benutzen und etliche neue, leider hässliche Pflanzen sammeln und verarbeiten.

Nuklearer Sandkasten

Man kann "New Vegas" vorwerfen, nicht über denselben politischen Biss wie "Fallout 3" zu verfügen und eine weniger bedeutsame Geschichte zu erzählen. Deutlich mehr Sand im Kasten hat das Spin-off aber, wenn es um Handlungsfreiheit und Betätigungen abseits der Hauptquest geht. Seen laden zum Tauchabenteuer, Raketenbasen, Flughäfen und Munitionsfabriken zum Erkunden. Allein die Vielzahl unterschiedlicher Fraktionen bietet experimentierfreudigen Spielern Spaß für Stunden. Da Ihr nun nicht mehr ausschließlich nach Eurem Karma beurteilt werdet, sondern bei jeder Gruppierung einen individuellen Ruf erwerben könnt, kommt eine bislang unbekannte taktisch-soziale Komponente ins Spiel. Richtig bewusst wird Euch das, wenn Ihr mit New Vegas die erste "Fallout"-Stadt betretet, die diesen Namen verdient! Slums mit verwahrlosten Kindern, der Strip im Neonlicht und Glücksspiel-Minigames locken zum ausgiebigen Zeitverzocken. Dieses unreine Juwel ist es auch, um das die mächtigsten Stämme des Mojave-Ödlands kämpfen. Dabei stehen paramilitärischen Gruppierungen (wie der Republik Neu Kalifornien) oder alten Bekannten (wie der Bruderschaft des Stahls oder den Supermutanten der Nightkin) schrille Gangs gegenüber, die auf bekannten Vegas-Themen basieren. Die Kings sehen alle aus wie Elvis und die faschistoiden Sklavenhändler der 'Caesar's Legion' spielen auf das neo-antike Vegas-Hotel Caesars Palace an. Auf wessen Seite Ihr Euch letztlich schlagt, bleibt Euch überlassen. Wählt mit Bedacht, denn nicht zuletzt davon hängt es ab, was Euer Kurier am Ende, wenn nach zig Spielstunden die letzte Kugel verschossen, der letzte Kronkorken gesetzt und der letzte Pokerchip verspielt wurde, in seinem persönlichen Jackpot finden wird. *mw*



"SUPER"

Max Wildgruber

"New Vegas" ist nicht besser als "Fallout 3". Dazu erzählt es nicht gut genug, was bei einem Spiel dieser Gattung nun einmal ausschlaggebend ist. Trotzdem kann ich Euch Obsidians Spin-off uneingeschränkt empfehlen, wenn Ihr den Vorgänger und sämtliche DLCs bereits verputzt und immer noch nicht genug habt. Vor allem die Quests abseits der Hauptgeschichte haben es mir angetan. Tauchgänge in ein Lurkernest, eskapistische Ghoul-Astronauten oder der kranke Rom-Fimmel von Caesar's Legion gehören zu den Highlights der Reihe. Crafting-System und Glücksspiel sind mir zu wenig spielbestimmend. Die taktisch-soziale Interaktion mit Begleitern und Fraktionen finde ich dagegen gelungen. Schade, dass keine englische Sprachausgabe auf der Disc enthalten ist, denn die Originalsprecher sind deutlich besser.

FALLOUT: NEW VEGAS – COMIC



Als Teil der Collector's-Edition (siehe Preview in Ausgabe 07/10) ist als ungewöhnliches Gimmick der pittoreske Comic "All Roads" enthalten. Das Werk erzählt in ansprechenden Bildern die Vorgeschichte des Spiels und vermittelt Hintergrundinformationen über New Vegas, Mr. House und die Fraktionen. Dass es sich bei der Bildergeschichte um mehr handelt als eine bloße Marketing-Dreingabe, wird garantiert, denn die Geschichte stammt von Chris Avellone, seines Zeichens Creative Director von "Fallout: New Vegas". Für die optische Brillanz des Werkes zeichnen Cover-Artist Geof Darrow und "Incorruptible"-Künstler Jean Diaz verantwortlich. Die Produktion übernimmt der für seine Lizenzcomics renommierte Dark Horse-Verlag.





360 Gezielt wird nach wie vor per V.A.T.S.-System.



360 Ungewohnte Grünfläche: der Eingang zu Vault 2.

Entwickler	**Obsidian Entertainment, USA**
Hersteller	**Bethesda**
Termin	**im Handel**
Preis	**65 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- riesige, frei begehbare Spielwelt inklusive Glücksspiel-Stadt New Vegas
- über 15 Fraktionen
- 8 Begleiter
- Levelcap 30
- **PS3 vs. 360:** Die PS3-Version flimmert und es treten unschöne Treppeneffekte auf, was zur Abwertung führt

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	PS3
Multiplayer	–	**88**
Grafik	6 von 10	
Sound	8 von 10	
Singleplayer	8 von 10	PS3
Multiplayer	–	**88**
Grafik	7 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » Würdiges Spin-off des Endzeit-Rollenspiels mit etwas schlechterer Story und noch mehr nonlinearen Sandkasten-Elementen.

JETZT DEMO HERUNTERLADEN!

SCHNELL, BRACHIAL, BOMBASTISCH

SO MUSS ACTION HEUTE SEIN!

GAMEPRO





VANQUISH™

EIN ACTION-SPIEL VON DESIGN-LEGENDE SHINJI MIKAMI

JETZT IM HANDEL!

















Medal of Honor

PS3 360 Ego-Shooter



360 Majestätischer Ausblick: In dieser (besten) Mission des Spiels kämpft sich Euer Trupp durch eine karge Bergregion.



"LAHM"

Oliver Schultes

Ich finde es mutig, dass sich EA an einem aktuellen Kriegsszenario versucht. Zu dumm, dass "Medal of Honor" erzählerisch auf ganzer Linie versagt: Statt sich mit dem Afghanistan-Konflikt kritisch auseinanderzusetzen, malen die (US-)Entwickler schwarz-weiß. Die Taliban sind der letzte Dreck, der von der Erde gefegt werden muss. Die US-Truppen stehen für die strahlenden Helden, die ihre Reinemach-Einsätze gern mit flapsigen Sprüchen kommentieren und so dem Krieg einen bierseligen Junggesellenabschied-Anstrich verpassen. Ich bin bei Videospielen wirklich kein Kostverächter, es darf gerne herzhaft-blutig zur Sache gehen – gegen Monster, Aliens und fiktive Schurken. Aber den Ton und das Szenario in "Medal of Honor" finde ich deplatziert: Der tumben Eindimensionalität kann ich weder einen Unterhaltungseffekt abgewinnen, noch bringt sie das Medium Videospiel einen Schritt weiter. Wer dagegen die Schiene "Ist doch nur ein Spiel!" fährt, erhält einen ordentlichen Ego-Shooter mit Höhen (Szenario, Lichteffekte, dynamischer Sound) und Tiefen (Gegner-KI, Schlauch-Levels, teils einfallslose Missionen).

Wie in unserem "Wie weit dürfen Spiele gehen?"-Special beschrieben (ab Seite 10), basiert "Medal of Honor" auf dem realen, noch andauernden Afghanistan-Konflikt, bei dem täglich ISAF-Soldaten, einheimische Kämpfer wie auch Zivilisten ums Leben kommen. Das Aufgreifen dieser Thematik verschaffte EA die gewünschte Publikumswirkung: Während der letzte "MoH"-Einsatz mit dem Beinamen "Airborne" aufgrund des ausgelutschten Zweiter-Weltkrieg-Szenarios die Spielewelt kalt ließ, konnte man sich nun vor Vorbestellungen kaum retten. In der Solo-Kampagne nehmt Ihr dann auch an einem amerikanischen Kampfeinsatz im vom Krieg gebeutelten Afghanistan teil – dort schießen (gute) US-Soldaten auf (böse) Taliban.

Für den Mehrspieler-Modus wählte EA zunächst den offensichtlichsten Ansatz: Die eine Seite mimt Amis, die andere Taliban. Das führte dazu, dass das EA-interne Studio Danger Close einigen Gegenwind zu spüren bekam, weil es die Taliban zur spielbaren Fraktion machte. Zuerst entschloss sich die Kette Gamestop, das Spiel in seinen Shops, die sich in US-Militärbasen befinden, nicht zu verkaufen. Später mehrten sich die Beschwerden von entrüsteten, potenziellen Spielern. Deshalb meldete sich Executive Producer Greg Goodrich zu Wort: Mit sofortiger Wirkung wären die Taliban im Mehrspieler-Modus keine mehr, stattdessen stünde den Amerikanern die 'Opposing Force' gegenüber. Entwickler Danger Close entschied sich laut Goodrich für das Herausnehmen der Bezeichnung 'Taliban' (den Turban dürfen sie aber behalten) "aus Rücksicht auf die Männer und Frauen, die in der Armee dienen, und auf die Familien, die das höchste aller Opfer bezahlt haben".

Dass diese Rücksichtnahme den Familien der gefallenen Afghanen nicht zuteil wird, erwähnte Goodrich natürlich mit keinem Wort. Schließlich malen die Programmierer konsequent schwarz-weiß: Während des gesamten Spiels findet keinerlei Auseinandersetzung mit dem heiklen Thema statt, keine Kriegskritik ist zu hören, kein Taliban kommt zu Wort. Nicht einmal einen kriegsmüden Ami-Soldaten, der die Folgen seines Handelns hinterfragt, brachte Danger Close zustande. Stattdessen sind der Zusammenhalt in der Gruppe und das Bejubeln von erfolgreichen Aktionen Euer ständiger Begleiter.

Wer diese moralischen Versäumnisse ausblenden kann, der genießt einen modernen Ego-Shooter, der in fast jeder Hinsicht von Activisions Megaseller "Call of Duty: Modern Warfare" inspiriert ist. Seine Eigenständigkeit erhält "Medal of Honor" durch das Afghanistan-Setting: Zwar schält sich Euer Team stets durch schmale Levelschläuche – die Berggipfel, Wüstencanyons und kleinen Siedlungen stellen aber eine ansprechende Abwechslung zu Infinity Wards Schlachtfeldern dar.

Geh du vor!

Allein lassen Euch die KI-Kameraden fast nie: Sie bestimmen, wann eine Tür geöffnet wird, welchen Pfad Ihr beim nächtlichen Quad-Ausflug nehmt oder wann bei einem Stellungskampf die Frontlinie verscho-

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN?

Anstatt wie Activision deutsche Kunden mit Meldungen à la "'Modern Warfare 2' erscheint ungeschnitten" zu veralbern, ging Electronic Arts bei "Medal of Honor" in die Offensive und teilte die Kürzungen der deutschen Fassung sogar in einer Presse-Meldung mit. In der Deutschland-Version wurden laut EA im Singleplayer-Modus von "Medal of Honor" folgende Änderungen vorgenommen: "Die grafische Darstellung der Waffengewalt wurde entschärft und verhindert das Abtrennen von Körperteilen durch Treffer. Der Ragdoll-Effekt bei Leichen wurde ausgeschaltet. Das grafische Feedback bei Kopftreffern wurde entschärft und ist bezüglich des Realismusgrades weniger explizit."

Die Mehrspieler-Variante blieb unangetastet. Auch die österreichische Fassung ist laut Aussage des Publishers nicht von den Änderungen betroffen. Wer eine deutschsprachige PS3-Fassung erwirbt, sollte außerdem bedenken, dass die Gratisbeigabe "Medal of Honor: Frontline" in der Version ohne verfassungsfeindliche Symbole enthalten ist.



360 Viel Blut ist in der deutschen Fassung nur selten zu sehen, z.B. bei Shotgun-Treffern.



360 Nicht nachdenken! Wer einen Turban trägt, ist bei "Medal of Honor" Euer Feind.

TIER 1 VS. LIMITED

Ein Spiel, viele Versionen: Für 10 Euro mehr bekommt Ihr die "Tier 1 Edition" – samt drei exklusiven Waffen und einer Tarnung sowie dem sofortigen Zugriff auf "den bärtigen Tier 1-Operator der Sturmklasse" (O-Ton EA). Kaum mehr als die Standard-Version kostet die "Limited Edition" – mit zwei Waffen und der Tarnung. Beide Editionen garantieren den Zugang zur irgendwann anstehenden "Battlefield 3"-Beta.

Wer "Medal of Honor" zudem für PS3 kauft, erhält einen Download-Code für das immer noch unterhaltsame, aber doch stark gealterte Update der PS2-Knallerei "Medal of Honor: Frontline" – in HD.





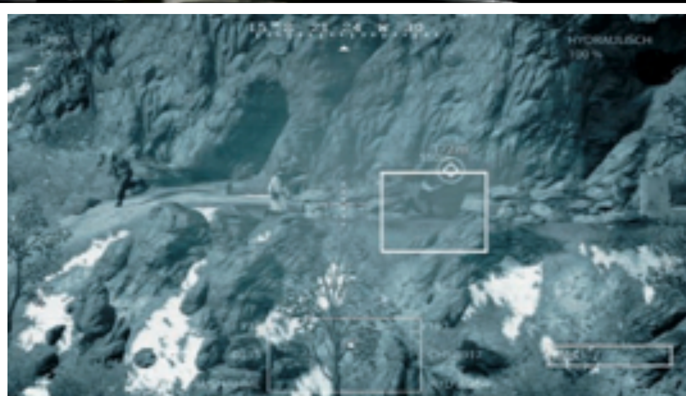
360 Lenken verboten: Aus der Luft äschert Ihr eine Taliban-Siedlung ein.

ben wird. Leider stellt sich die KI bei den Schusswechseln nicht sonderlich helle an – hüben wie drüben: Eure Mitstreiter legen selbst kaum Gegner um, Feinde ploppen im 'Hau den Maulwurf'-Stil an je ein bis zwei Punkten hinter ihrer Deckung hervor. Dass sich dennoch spannende Schlachten entwickeln, liegt an der oft taktisch reizvollen Beschaffenheit der Umgebung und nicht zuletzt an den brachialen Soundeffekten. Wenn Kugeln vorbeipfeifen oder Euch mit einem dumpfen 'Sssumm' treffen und gleichzeitig das Donnern eines Bomberangriffs Euer Wohnzimmer erschüttert, gilt der alte DSF-Spruch: Mittendrin statt nur dabei!

Flimmert nach ca. sechs Stunden der Abspann der Kampagne über den Schirm, habt Ihr u.a. einen Heli-Einsatz, eine nächtliche Schleichtour, wuchtige Geschützknallereien hinter einer Minigun sowie diverse 'Erledige die hellen Punkte in 3 km Entfernung'-Einsätze (siehe Bild rechts) hinter Euch – und einen handwerklich wie spielerisch kompetenten Kriegsshooter ohne grobe Mängel, aber auch ohne denkwürdige Höhepunkte durchgezockt. Nicht mehr und nicht weniger!

Für den Mehrspieler-Part engagierte EA die "Battlefield"-Profis vom Studio DICE. Die liefern gute bis sehr gute Arbeit ab, versäumen es aber ebenso, den Spieler zu überraschen. Ihr wählt eine von drei Klassen und bekriegt Euch u.a. im Deathmatch, haltet in einer King-of-the-Hill-Variante Punkte auf der Karte oder versucht in 'Combat Mission' – abwechselnd als Amis bzw. als OPFOR-Einheiten –, fünf Stellungen einzunehmen bzw. zu verteidigen.

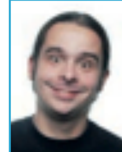
So schön und detailreich die Maps wirken, sie sind sich grafisch doch zu ähnlich. Spielerisch finden "Call of Duty"-Kenner schnell den Einstieg – allerdings beißt Ihr bei "MoH" noch rascher ins Gras. Etwas nervig ist das lahme Aufleveln: Gerade die (später sehr mächtigen) Sniper müssen sich stundenlang mit Gewehren ohne echten Zoom herumquälen. Auffällig war auch das Ungleichgewicht im Modus 'Combat Mission' – hier gehen die Verteidiger fast immer als Sieger aus den Matches hervor. *ms*



360 Moderne Kriegsführung: Beobachtet (und tötet) die Bergrebellen aus der Ferne.



PS3 Viel los auf der Multiplayer-Karte 'Mazar-I-Sharif Airfield': Unser OPFOR-Krieger lädt nach, vor ihm warten drei künftige US-Opfer. Links oben seht Ihr die Mini-Map, rechts oben eine just erhaltene Auszeichnung. Unten wird der letzte Kill eingeblendet, in der Bildmitte der Status des aktuell zu verteidigenden Gebiets. Zudem zeigt der blutige Rand an, dass die Spielfigur schwer verwundet ist.



Matthias Schmid

"GUT"

Ich bin ohne hohe Erwartungen an das Spiel gegangen und wurde kurz, aber gut unterhalten. Die Grafik gefällt, der Sound kracht und die Steuerung passt (ohne die Perfektion eines "CoD" oder "Halo" zu erreichen). Das Setting ist moralisch zwar bedenklich, serviert mir aber ungewohnte Schauplätze und manch packende Schießerei vor der eindrucksvollen Hindukusch-Kulisse. Auch die Inszenierung der Cutscenes kann sich sehen lassen, ebenso gelungen ist die Trefferrückmeldung bei Gegnern (gut) und bei Euch selbst (top). Als Ärgernis hingegen empfand ich die billige KI und dass ich wegen nicht ausgelöster Scripts mehrfach laden musste.

Entwickler	**Danger Close, USA / DICE, Schwed.**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **1-24 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » auf beiden Konsolen einige Ruckler
- » nie Munitionsknappheit dank frischer Magazine von den KI-Kollegen
- » 5 Mehrspieler-Modi, 3 Charakterklassen

SPIELSPASS

Singleplayer	**7 von 10**
Multiplayer	**8 von 10**
Grafik	**8 von 10**
Sound	**9 von 10**

75

FAZIT » Ordentliche Solo-Action trifft auf knallharte Mehrspieler-Matches – beides ist schwächer als in "Modern Warfare 2".

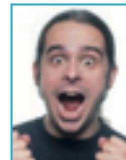
Vanquish

PS3 360 Action 





360 Auf dem Schlachtfeld ist die Hölle los – "Vanquish" ist Reizüberflutung pur. Während Ihr in Third-Person-Sicht einen Roboter mit Blei vollpumpt, seht Ihr gleichzeitig Sams Zeitlupen-Energie, Waffenauswahl, Punktzahl, Karte und obendrein Bilder zu Funksprüchen.



"SUPER"

Matthias Schmid

Leider gehört auch "Vanquish" in die Kategorie 'Action ohne Story': Außer Held Sam (der gegen böse Cyber-Russen kämpft) betreten nur platte Stereotypen die Sci-Fi-Bühne, zudem lassen die Schreiber in den entscheidenden Momenten jedes Gespür für Timing und Dialoge vermissen. Dass die deutschen Stimmen so betont cool klingen, als hätten sie zur Vorbereitung eine Portion Schleifpapier mit Reißnägeln verdrückt, passt dazu – zum Glück sind u.a. die japanische und englische Tonspur auf der Scheibe. Davon abgesehen macht mich das Spiel glücklich: Platinum Games schüttet wie schon bei "Bayonetta" ein sehr gut ausbalanciertes, klug designtes Füllhorn an übertriebener Action auf uns Hardcorezocker aus. Für die ist "Vanquish" gemacht: Die Effekte sind wuchtig, die Steuerung akkurat, die Bosskämpfe so gigantisch wie fordernd.

Sam Gideon, Euer Alter Ego in "Vanquish", ist der videospielgewordene Daniel Düsentrieb! Und das könnt Ihr wörtlich nehmen: Auf Knopfdruck zündet Sam den Raketenboost und schlittert auf Knien durchs wildeste Schlachtengetümmel. Und weil Platinum Games, u.a. Entwickler von "Bayonetta", den Zeitlupentrend der letzten Jahre nicht verschlafen hat, nutzen auch sie dieses stilistisch und spielerisch feine Videospiel-Stilmittel. Zum einen wirkt Sam dadurch wie eine coole Kampfsau, die selbst dem grimmigsten Roboterschuft aus zwanzig Zentimeter Entfernung eine Ladung Schrot in den Allerwertesten bläst, zum anderen habt Ihr so Euren Feinden den entscheidenden Vorteil voraus: Lasst mit gezielten Schüssen die Raketen eines Bosses in der Luft wie Seifenblasen platzen oder hechtet in letzter (verlangsamter) Sekunde aus dem Wirkungsradius einer Granate.

Nichtsdestoweniger sterben "Vanquish"-Spieler schon auf normaler Schwierigkeit viele Tode: Das liegt meist an der zahlenmäßigen Überlegenheit der Feinde statt an deren Intelligenz. Zusätzlich haben schon mittelgroße Brocken sowie alle (Zwischen-)Bosse eine sofort tödliche Attacke auf Lager: Das ist manchmal ein Nahkampfangriff, meist aber ein Monster-Laser, der Sam zur sprichwörtlichen Bratwurst in der Mikrowelle macht und mit einem Schlag sein Lebenslicht auspustet.

Doch in den meisten Standardgefechten gewährt Euch eine gewöhnungsbedürftige, aber sinnvolle Funktion von Sams Kampfanzug eine zweite Chance: Werdet Ihr stark

»WIR WOLLTEN EINE SCI-FI-VERSION DER LANDUNG IN DER NORMANDIE ERSCHAFFEN«

M! Games: Die Story schneidet Themen wie Terrorismus und Ressourcenknappheit an. Soll das zum Denken anregen oder ist es nur Fassade für einen Actionkracher?
Atsushi Inaba: Wir möchten keine politische Botschaft senden, sondern ein realistisches Actionspiel entwickeln. Obwohl die Story in der Zukunft spielt, wollten wir keine Bonbon-Welt erschaffen, sondern Dinge einbauen, zu denen der Spieler eine Beziehung hat: Deshalb haben wir Elemente wie den Konflikt USA gegen Russland oder eben die beschriebenen Probleme integriert.

Die Steuerung fühlt sich geschmeidig und flüssig an. Wie viel Wert habt Ihr darauf gelegt?
Ich bin froh, dass Du das so empfindest. Bei Platinum-Games-Titeln genießen Buttonbelegung und Spielbarkeit oberste Priorität – wir denken sehr lange über die Steuerung nach. Denn bei Spielen ist es doch so wie bei vielen anderen Dingen im Leben: Der erste Eindruck ist entscheidend. Wenn sich das Spiel in den ersten Minuten nicht richtig anfühlt, lässt man es links liegen und nimmt es vielleicht nie wieder in die Hand.



Redselig: In München trafen wir Producer Atsushi Inaba.

Aber manchmal hatte ich keine Ahnung, aus welcher Richtung ich beschossen werde oder warum Sam gerade niedergeworfen wurde. Ging das nur uns so?
Allein stehst Du mit diesem Gefühl nicht, es ist vielmehr Teil des Designs. "Vanquish" soll sich zum Teil anfühlen wir eine Sci-Fi-Version der Landung in der Normandie. Dort herrschte Chaos, die Soldaten wussten nicht, von wo sie beschossen wurden, wer Feind, wer Freund war. Wir wollten diese Art der Atmosphäre, dieses Schlachtengefühl erzeugen – das ist beabsichtigt. Hat man aber die Steuerung verinnerlicht und ist richtig drin im Spiel, lernt man damit umzugehen; man weiß, welche Position man einzunehmen hat – dann fühlt es sich richtig gut an, Feinde aus allen Himmelsrichtungen zu erledigen.

Warum lasst Ihr uns die Challenges mit den Feindwellen nicht kooperativ online spielen – wie z.B. im 'Firefight'-Modus von "Halo"?
Ich verstehe Deine Forderung, denn mit den Kumpels Gruppen um Gruppen von Aliens abzuhalten, hat schließlich seinen Reiz. Allerdings sind Sams Fähigkeiten schon sehr außergewöhnlich – plötzliche mehrere Superhelden zu haben, hätte die Spielbalance massiv verändert. Vor allem der AR-Zeitlupen-Modus und die Boostfähigkeit wären sehr schwer zu implementieren gewesen. Wir dachten schon über einen Multiplayer-Modus nach, aber unterm Strich haben wir die dafür nötige Arbeitszeit lieber in die Balance der Kampagne investiert.

Zum Schluss ein Wort zur japanischen Spiele-Industrie – schließlich waren deren Probleme auf der Tokyo Game Show einmal mehr Thema. Ist die japanische Spiele-Entwicklung wirklich so angeschlagen, wie das z.B. Ihr Ex-Kollege Keiji Inafune darstellt?
Sieht man sich Verkaufszahlen und Statistiken an, erkennt man, dass es im Westen aktuell weit mehr erfolgreiche Studios gibt. Doch ich denke nicht, dass man das generalisieren darf – vielmehr muss man die einzelnen Studios betrachten. Schließlich findet man im Westen nicht nur erfolgreiche Entwickler. Meiner Meinung nach gibt es nur zwei Typen von Studios: Die einen sind voller Leidenschaft und Kreativität und schaffen es, dies auch auf ihre Spiele zu übertragen; die anderen lassen genau diese Eigenschaften vermissen.

getroffen, wird die 'AR-Modus' getaufte Zeitlupensicht automatisch aktiviert: Das verschafft Euch in höchster Not die entscheidenden Sekunden, um aus dem Kugelhagel der Frontlinie in sichere Gefilde zu verduften und dort in Deckung zu gehen. Dann regeneriert Sam und die Temperatur seines Anzugs sinkt auf ein erträgliches Niveau.

Letztere wird als Balken rechts unten im HUD eingeblendet: Aktiviert Ihr den AR-Modus von selbst, symbolisiert ein zusätzliches Kreis-Icon in der Bildmitte (siehe mittleres Bild rechts), wie lange Ihr noch in Zeitlupe ballern, rutschen, hüpfen oder prügeln dürft. Die letzteren beiden Aktionen kommen natürlich seltener zum Einsatz als MG und Shotgun, doch bei Bedarf kann Sam den Robos auch im Nahkampf die Rüstung verbeulen oder ihnen einen Saltokick unters Kinn knallen.

DARPAs BLADE

Zu 95% der Zeit kommuniziert Sam aber per BLADE-System mit der Roboterriege: So heißt nämlich der Waffen-Baukasten, den der Rüstungskonzern DARPA entwickelt hat. Anstatt verschiedene Waffen zu nutzen, ist der Knarrenkern stets derselbe. Auf Knopfdruck baut Ihr die Cyberflinte lediglich um – zu u.a Sniper Rifle, Scheibenwerfer oder zielsuchendem Laser. Im Grunde hat dies jedoch nur optische Folgen (Eure Waffe mutiert in Echtzeit wie ein Mini-Transformer). Auf dem Schlachtfeld eingesammelte Knarren füllen zunächst nur Euren Munitionsvorrat. Ist der voll, führen weitere aufgelesene Gewehre zum Aufleveln des jeweiligen Waffentyps. Ein interessantes System: Wenn Ihr z.B. für einige Zeit auf den Einsatz der Shotgun verzichtet und deshalb deren Munition voll bleibt, führen eingesackte Schrotflinten dazu, dass Ihr Euch über ein größeres Magazin oder mehr Schaden freut. Unregelmäßig auf dem Schlachtfeld verteilte Upgrade-Kits sorgen dafür, dass Ihr Gewehre auch auf andere, einfachere Art tunen könnt. Wie Ihr der Waffen-Anzeige auf den Screenshots entnehmen könnt, führt Sam maximal vier Schießprügel mit sich, hinzu kommen zwei nützliche Granatentypen.

Dass den Gefechten in den mal grauen, mal düsteren Schlauchlevels eine Intensität und Dynamik innewohnt, die nur wenige Shooter hinbekommen, liegt an vier Faktoren: Zum Ersten ist die Platzierung der Feinde, deren Zahl sowie der Einsatz von Bossgegnern extrem durchdacht. Zum Zweiten flutscht die Steuerung – nach der Eingewöhnungsphase gehen Sams Supermoves bombig von der Hand. Das dritte Plus ist die bereits ausführlich beschriebene Zeitlupe. Die grafischen Spielereien veredeln schließlich die Action: Explosionen werden dank Verwischeffekten noch wuchtiger, Kugeln rufen Luftverwirbelungen hervor und Blitze durchzucken den 'AR-Modus'. Mittendrin im Auge des Sturm thront Sam, zündet sich eine Kippe an und bittet seine Feinde zum Tanz. *ms*



360 Tödlich: Ab und an stampft Ihr mit einem Mech-Walker durch die Pampa.



PS3 Sam-Style: lässig in die Hocke gehen, Zeitlupe aktivieren und die Feinde abknallen.



PS3 Cool: Sam trifft auf dem Schlachtfeld den Soldaten S. Mikami – eine Anspielung auf "Vanquish"-Game-Director Shinji Mikami.



360 Hommage an Solid Snake, den berühmtesten virtuellen Raucher? Lehnt Ihr an Deckungen, kann sich Sam eine Kippe anzünden.


"SUPER"

Stefan Stöckmann

Anfangs bin ich an "Vanquish" verzweifelt. Die Steuerung wirkte komplex, der Schwierigkeitsgrad anspruchsvoll und auf dem Bildschirm war teilweise so viel los, dass es chaotisch wurde. Wenn Sam dann noch im Eifer des Gefechts an einem Kameraden hängen bleibt oder sich falsch an eine Deckung lehnt, fühle ich mich vollends verloren. Das Action-Feuerwerk, das Platinum Games aber nach der Einstiegsphase abfeuert, entschädigt für den harten Einstieg. Die Inszenierung ist im Action-Genre konkurrenzlos, da drücke ich bei der miesen Story gerne ein Auge zu. Eines fehlt mir aber: ein dicker "Rauchen kann tödlich sein"-Sticker auf dem Cover.

Entwickler	**Platinum Games, Japan**
Hersteller	**Sega**
Termin	**im Handel**
Preis	**65 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

» 5 Schwierigkeitsgrade (u.a. 'Automatisch')
» Statistik (Punkte, geheime Objekte) pro Level
» je Welt 1 freischaltbare Challenge

SPIELSPASS

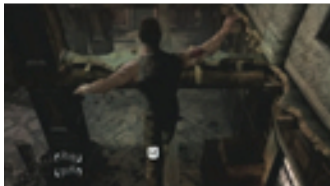
Singleplayer	**9 von 10**	**86**
Multiplayer	–	
Grafik	**8 von 10**	
Sound	**7 von 10**	

FAZIT » Ebenso dynamische wie rasante Sci-Fi-Action, die mit Style, grafischen Effekten und intensiven Zeitlupen-Ballereien punktet.

SAW 2: Flesh and Blood

PS3 **360** Adventure 





PS3 Unverändert wiederverwertet: Viele Aufgaben kennt Ihr aus dem Vorgänger.



PS3 Brutale Minispiele, die stets kaum Sinn ergeben: Statt den Schlagbolzen der Pistole mit einem Nagel zu blockieren, tippt Ihr auf die leuchtenden Knöpfe der Konsole. Wer zu langsam knobelt, beschert dem Polizeikollegen Kopfzerbrechen.

Der berüchtigte Serienmörder schlägt wieder zu: Das zweite Videospielabenteuer platziert sich in puncto Handlung zwischen den ersten beiden Kinofilmen, diesmal muss Detective Tapps Sohn Michael als Delinquent herhalten. Wie im Vorgänger findet Ihr Euch nach der Entführung in einem labyrinthartig aufgebauten Haus wieder, aus dem es zu entkommen gilt. Der lineare Pfad führt Euch in zahllose Fallen und zu makaberen Rätselspielen, oftmals müsst Ihr dabei andere Personen retten – gelegentlich dürft Ihr zudem Entscheidungen treffen, welche den Plot dezent beeinflussen. Meist seid Ihr jedoch mit den vielen Minispielen beschäftigt, die zum großen Teil unverändert aus dem Vorgänger übernommen wurden: Arrangiert elektrische Schaltkreise, balanciert über Balken und weicht mit eingeblendeten Tastenfolgen Fallaxt und Schrotladung aus. Als einziges neues Feature wird das überarbeitete Kampfsystem angepriesen, das sich jedoch ebenfalls als flaches Minispiel entpuppt: Per Reaktionsbalken wehrt Ihr Angriffe ab und über das Nachdrücken von vorgegebenen Tastenfolgen greift Ihr an.

Sinnlos im Horrorhaus

Die Aufgaben wirken über weite Strecken abwegig bis undurchschaubar: Die Umgebung ist stockfinster und Jigsaws TV-Geplapper gibt kaum Hinweise – da heißt es erst x-mal sterben, um überhaupt den Ablauf mancher Minispiele zu kapieren! Zudem gibt es nie alternative Lösungswege: So müsst Ihr etwa einen Wahnsinnigen in eine Fallgrube locken, statt ihn einfach mit dem bereitstehenden Rohr aufzumischen – aber ausgerechnet dieses Objekt dürft Ihr nicht aufnehmen. Es könnte so leicht sein, schließlich sind die Arme Eures Gegners gefesselt! Das kompromisslose Trial&Error-Konzept lässt Euch regelmäßig verzweifeln, beschert Splatterfans jedoch die begehrten Todesszenen: Wer Blut sehen will, kommt auf seine Kosten. *oe*



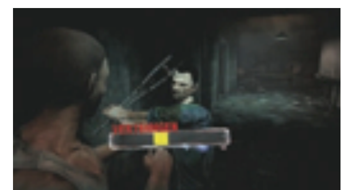
"LAHM"

Oliver Ehrle

Der Vorgänger hat mich auf ein seichtes Niveau eingestimmt, aber "SAW 2" setzt der Anspruchslosigkeit die Krone auf: Über weite Strecken könnt Ihr nur laufen, die Aktionstaste betätigen und im Notfall eingeblendete Kombinationen drücken! Die meisten Puzzles wurden unverändert aus dem Vorgänger übernommen beziehungsweise so spartanisch präsentiert, dass die Aufgabenstellung das eigentliche Rätsel ist. Nicht zu vergessen die Unlogik: Wieso lassen sich manche Türen mittels Nagel, andere nur mit Dietrich öffnen? Wieso kann man alle Waffen wie Baseballschläger und Nagelkeule nur einmal benutzen? Die einzig denkbare Antwort: weil es so umständlicher ist und das Abenteuer in die Länge zieht. Denn die Handlung findet abermals nur in Polizeiakten und Tonbändern statt, die Ihr am Rande des Laufpfads findet – wie einfallslos!



360 Sucht nebenan die richtigen Zahlen, damit dieser Freund die Arme behält: Weil die Reihenfolge der Nummern nicht ersichtlich ist, erlebt Ihr vielfaches Blutvergießen.



PS3 Das neue 'Kampfsystem' ist ein Reaktionsspiel, dem jegliche Taktik abgeht.





PS3 Entdeckt den korrekten Pfad über das Symbolfeld (links) und brecht die Wand mit der Stange (rechts): Die meisten Aufgaben wiederholen sich im Laufe des Abenteuer mehrfach und werden zunehmend komplexer.

Entwickler	**Zombie Studios, USA**
Hersteller	**Konami**
Termin	**28. Oktober**
Preis	**45 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: deutsch**

- » erkundet das mit Fallen gespickte Haus
- » neues Kampfsystem auf Reaktionsbasis
- » viele unlogische Trial&Error-Rätsel
- » massig Splatterszenen
- » stellenweise holprige Steuerung

SPIELSPASS

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

52

FAZIT » Schwächer als der Vorgänger: blutrünstiges Abenteuer, dem Logik und Motivation weitgehend fremd sind.

Front Mission Evolved

PS3 **360** Action 12



PS3 Schulter an Schulter: Leider haben die Entwickler auf einen Koop-Modus verzichtet, stattdessen ballert Ihr im Team mit nicht allzu geschickten KI-Freunden.

14 Jahre nach "Gun Hazard" bringt Square Enix das zweite Actionspiel zur berühmten Strategieserie auf Konsole: In "Evolved" blickt Ihr Eurem Wanzer über die Schulter, um mit dem Zielrechteck allerlei Panzer, Geschütze und stämmige Kampfroboter aufs Korn zu nehmen. Die Handlung begleitet in fünf Akten Ingenieur Dylan Ramsey, der in einen Terroranschlag verwickelt wird und dabei seinen Vater verliert. Im Team mit anderen Wanzerpiloten stürmt Ihr Stadt, Schneefestung und allerlei andere Schlachtfelder, um die Schurken zur Strecke zu bringen. Für jeden Abschuss kassiert Ihr Kopfgeld, das Ihr in Wanzerteile und Waffen investiert: Ihr dürft Euren Kampfroboter individuell zusammenschrauben und mit Shotgun, Raketenwerfer, MGs und Schlagwaffen bestücken. Im Gefecht nutzt Ihr außerdem Dash, Jumppack und Hypermodus, um Dächer zu erklimmen und den Feinden in die Flanke zu fallen. Reichlich zerstörbares Inventar, die vielschichtige Architektur und geschickt platzierte Hinterhalte garantieren dabei bleischwere Action. Leider unterhält die Kampagne nur wenige Stunden, dann bleiben Euch nur die Online-Gefechte mit anderen Spielern – Download-Packs sollen in Zukunft Abhilfe schaffen. *oe*



"GEHT SO"

Oliver Ehrle

Ich ein großer "Front Mission"-Fan, aber bei "Evolved" kommt mir das Gähnen. Die Ballereien sind zwar aufregend inszeniert, jedoch taktisch fade: Man stürmt zu einem Gegner, ballert und haut ihn dann um – dann ist der nächste dran. So geht das Level für Level, lediglich bei Obermotzen muss man die Verhaltensweisen des Gegners beobachten und entsprechend die Strategie ändern. Der Wanzer-Editor bringt ebenfalls nur mäßige Abwechslung ins Spiel. Ein Koop-Modus wäre fein gewesen, dann hätte die knappe Kampagne wiederholt Spaß gemacht.

Entwickler	**Square Enix, Japan**
Hersteller	**Square Enix**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: deutsch**

- » bastelt und steuert die berühmten Wanzer
- » knappe Kampagne mt reichlich patriotischem Geschwafel
- » naturgemäß etwas schwerfällige Steuerung
- » technisch sauber, aber nicht aufwändig

SPIELSPASS

Singleplayer	**6 von 10**
Multiplayer	**6 von 10**
Grafik	**7 von 10**
Sound	**7 von 10**

64

FAZIT » **Offensiv gewinnt: wüste Wanzerballerei mit Robo-Editor, aber knapper Handlung und zu wenig Taktik.**



PS3 Den Wanzer-Editor findet Ihr jetzt im Hauptmenü abseits der Kampagne: Mit erspielten Credits kauft Ihr neue Torsos, Arme, Beine und Waffen.

God of War: Ghost of Sparta

PSP **Action** 



PSP Angeschlagene Widersacher macht Ihr in Quick-Time-Events kalt, jeder Gegnertyp hat eine individuelle Tötungsszene. Während sich Kratos in Finisher- oder Wurfanimationen befindet, warten umstehende Opponenten ab oder unterbrechen gar ihren Angriff.



"GUT"

Michael Herde

Das Spiel erzählt eine nette Geschichte, die nichts Wichtiges zum Gesamtwerk beiträgt, aber Kratos' gefühlvolle Seite zeigt. Hinter der pompösen Inszenierung steckt mir allerdings zu wenig Substanz. Die Kämpfe in engen Schläuchen und kleinen Arenen verlaufen stets gleich: Tür zu, Gegnerwelle rein, Tür wieder auf. Dazwischen wird ein bisschen geklettert und gehangelt, was an Kanten mangels Seitwärtssprung träge ist. Zaubern per Steuerkreuz finde ich auch suboptimal, da ich mitten im Kampf den Daumen von der Analogscheibe nehmen muss und nicht mehr ausweichen kann. Leider ist der Spielverlauf mangels Rätsel erschreckend vorhersehbar. Auch der ehedem fordernde 'Normal'-Schwierigkeitsgrad wird hier zum Spaziergang: Viele Gefechte lassen sich mit wenigen Manövern gewinnen – was bleibt, ist stumpfes Gehacke nahe an der technischen Perfektion.

Das zweite PSP-exklusive Abenteuer von Sonys Vorzeige-Spartiat Kratos ist zwischen den beiden Episoden für PS2 angesiedelt. Nach der Vernichtung des Kriegsgottes Ares wird der Thronanwärter Kratos von Visionen seines verschollenen Bruders Deimos geplagt. Folglich macht sich der rot-weiße Hüne auf die Suche nach seinem jüngeren Familienmitglied.

In den folgenden sechs bis sieben Spielstunden stattet Ihr unter anderem der sagenumwobenen Stadt Atlantis einen Besuch ab, wo Kratos auf das Meeresungeheuer Skylla trifft, das Euch wie schon die Hydra (Teil 1), der Koloss von Rhodos (Teil 2) oder Poseidon (Teil 3) in mehreren Etappen begegnet. Anschließend landet Euer Held ausnahmsweise mal nicht im Hades, vielmehr bereist er die Insel Kreta, wo er auf König Minos und seine alles vergoldenden Hände trifft. Abstecher in Kratos' Heimatstadt Sparta sowie in die finstersten Tiefen der Unterwelt des Todesgottes Thanatos und weitere Überraschungen warten auf Eurem Trip durch die Welt der griechischen Mythologie.

Alles beim Alten

Auf spielerische Experimente verzichtet "Ghost of Sparta" und somit ist die Marschrichtung für Kenner bekannt: Auf strikt linearen Pfaden und in Arenen meuchelt Ihr serientypische Kreaturen wie Minotauren, Zyklopen oder Gorgonen mit zwei Kurzschwertern, die über Ketten mit Kratos' Unterarmen verbunden sind. Getötete Widersacher hinterlassen ebenso Erfahrungspunkte wie rot leuchtende Truhen am Wegesrand. Diese roten Orbs investiert Ihr in Waffenupgrades, grüne Leuchtkugeln regenerieren Lebensenergie, blaue füllen den Magievorrat. Neben den Standardklingen erwerbt Ihr im Verlauf des Spiels drei magische Fähigkeiten (siehe Bilder rechts), die Ihr etwas unhandlich über das Steuerkreuz aktiviert.

Als einziges Sekundärmordwerkzeug erhält Kratos die 'Waffen Spartas' – eine Kombination aus Schild und Lanze, die sich spürbar anders spielt als noch die Klingenvarianten in "God of War III".

Knöpfchen statt Köpfchen

Leider haben die Entwickler den Rätselanteil in "Ghost of Sparta" drastisch reduziert – ein genereller Trend der Serie, der zwar dem reibungslosen Flow der Action zugute kommt, das Spielerlebnis aber unnötig seicht macht. Die verbleibenden Aufgaben beschränken sich auf das Umlegen von Schaltern oder das kluge Platzieren beweglicher Objekte, um etwa höhergelegene Kanten zu erreichen. Im Kampf ragen lediglich Unge-

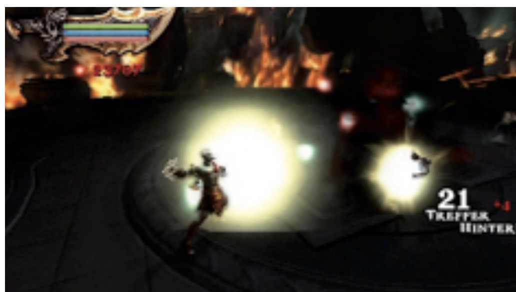
SPECIAL EDITION



Für etwa 200 US-Dollar ist eine schwarz-rot gefärbte PSP-3000 erhältlich. Mit im Bundle befindet sich eine UMD von "God of War: Ghost of Sparta" sowie ein Downloadcode für den Vorgänger "Chains of Olympus". Ergänzt wird die Special Edition durch eine UMD des Superhelden-Films "Kick-Ass" (Nicholas Cage) und einen Memory Stick Pro Duo mit 2 Gigabyte Speichervolumen. Ob das Bundle auch in Deutschland erhältlich sein wird, konnte Sony bis Redaktionsschluss nicht bestätigen.



PSP Das ist Sparta: Zum ersten Mal in der "God of War"-Reihe erkundet Kratos seine Heimatstadt – und geht als Erstes ins örtliche Bordell, um ein serientypisches Sex-Minispiel zu absolvieren.



PSP 1. Magie: 'Erinnys' Geißel' sucht selbstständig Gegner und saugt ihnen Lebensenergie aus, die Kratos' Leiste füllt.



PSP 2. Magie: Mit dem aufgelevelten 'Auge von Atlantis' setzt Kratos gleichzeitig mehrere Widersacher unter Strom.



PSP 3. Magie: Mit 'Boreas' Horn' erzeugt Kratos einen undurchdringbaren Wirbel um sich herum und vereist nahende Feinde.



PSP Für 'Theras Fluch' haltet Ihr die rechte Schultertaste gedrückt, um mit flammenden Klingen die Panzerung einiger Gegnertypen zu zerschlagen, ehe Ihr ihnen Schaden zufügen könnt.



PSP Die 'Waffen Spartas' wählt Ihr per Druck aufs Steuerkreuz: Der Schild erlaubt Kratos, sich während des Blockens zu bewegen, die Lanze findet sowohl im Nahkampf als auch als Wurfgeschoss Verwendung.

tüme mit Körperpanzerung aus dem Hack'n'Slay-Einheitsbrei heraus und erfordern komplexere Überlegungen hinsichtlich Eures Timings: Beachtet die Ausführungsdauer Eurer Moves und aktiviert per rechter Schultertaste 'Theras Fluch', um Eure Klingen in Brand zu stecken und die schützenden Hüllen zu zerschlagen.

Inszenierung ist alles

Als weiteres Novum erlebt Ihr Kratos' Abenteuer nun in teils interaktiven Rückblenden und Visionen. Zudem bestaunt Ihr die stets imposante Levelarchitektur an bestimmten Orten aus einer neuen Kameraperspektive (siehe Bild links unten) – allerdings ist auch hierbei Kratos' Bewegungsfreiraum stark begrenzt.

Diese Einschränkung ermöglicht in Verbindung mit vorgegebenen Kamerapositionen und -fahrten ein beeindruckendes Grafikspektakel. Abgesehen von häufigem Tearing und seltenen Slowdowns zählt "Ghost of Sparta" mit zum Schönsten, was bis dato für die PSP erhältlich ist. Neben dem detaillierten Protagonisten überzeugen vor allem die Beleuchtung und geschickt gewählte Betrachtungswinkel der virtuellen Kamera. Der grafischen Brillanz steht auch die akustische Untermalung kaum nach: Sowohl die deutsche als auch die englische Sprachfassung überzeugen, musikalisch bleibt "Ghost of Sparta" seinen Wurzeln treu und umschmeichelt Euer Ohr mal mit bombastischen Chorälen, mal mit atmosphärischen Klängen.

Schon vorbei? Noch mal!

Nach dem Abspann stehen Euch eine Reihe zusätzlicher Möglichkeiten offen: Wie in "God of War III" findet Ihr im Laufe des Spiels Artefakte, die beim nächsten Durchgang beispielsweise unendlichen Magievorrat liefern oder die zehnfache Menge an roten Orbs einbringen. Zusätzlich versucht Ihr Euch in der 'Herausforderung der Götter', wo Ihr zum Beispiel sechs Truhen in einer Arena öffnen müsst, ohne von permanent nachrückenden Ungeheuern getötet zu werden.

In der 'Kampfarena' hingegen bestimmt Ihr Gegnerart und -zahl, Arena und Energievorrat und macht Euch auf die Jagd nach Erfahrungspunkten, die Ihr im 'Tempel des Zeus' in Videos, Bildergalerien sowie weitere Herausforderungen investiert.

Tipp: Mit Boreas' Horn und unbegrenzter Magie lassen sich per Dauerdruck aufs Steuerkreuz unendlich lange Combos verwirklichen. *mh*

Entwickler	**Ready at Dawn Studios, USA**
Hersteller	**Sony**
Termin	**5. November**
Preis	**35 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

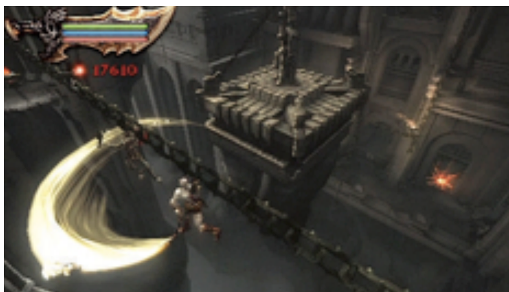
- » schaltet Bildergalerien und Videos frei
- » Bonusfähigkeiten für erneutes Durchspielen
- » Herausforderungen motivieren nach dem Abspann weiter
- » Story spielt zwischen Teil 1 und 2

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	81
Multiplayer	–	
Grafik	9 von 10	
Sound	9 von 10	

FAZIT » **Spektakulär inszeniertes, jedoch spielerisch überraschungsfreies Monsterschlachten in gewohnter Serienmanier.**


PSP Kratos schwingt an Kettenklingen: Das schicke Feature ist spielerisch nur in einer Geschicklichkeitspassage fordernd.



PSP Nicht nur beim Hangeln an Ketten trumpft "God of War: Ghost of Sparta" mit famosen Kameraperspektiven auf.

Time Crisis: Razing Storm

PS3 Lightgun-Shooter 



PS3 Je mehr, desto besser: "Razing Storm" hetzt Euch zeitweilig ein Dutzend Feinde gleichzeitig auf den Hals – nehmt kurz Deckung und lasst dann die Waffe sprechen.



Ulrich Steppberger

"GUT"

Da hüpft das Herz eines Lightgun-Shooter-Fans: Die drei Titel spielen sich erfreulich unterschiedlich, mal ist Dauerfeuer-Einsatz gefragt, mal geht es taktischer zu. Grafisch fordern alle Episoden die PS3 nicht, sie sehen aber stimmig aus, wobei das Design von "Deadstorm Pirates" für angenehme Abwechslung vom Militär-Look des Rests sorgt. Beim Arcade-Part von "Razing Storm" hätte ich mir mehr von dem passiveren Spielablauf von Teil 4 gewünscht, dafür überrascht der ausgefeilte Ego-Shooter-Ansatz der Zusatz-Kampagne positiv. Dieses Baller-Paket lohnt sich zweifellos.

Schaffte es die PS3-Umsetzung von "Time Crisis 4" anno 2007 nicht nach Deutschland, weil das Hantieren mit einer orangen Plastikpistole den Jugendschützern zu heftig war, wird virtuelles Ballern mit dem Move-Controller offenbar als harmloser eingestuft. Auf jeden Fall dürfen wir uns jetzt mit "Time Crisis: Razing Storm" vergnügen, auf dessen Blu-ray – so schließt sich der Kreis – auch Teil 4 Platz fand.

Namco-Bandai zeigt sich spendabel und packt drei Spielhallen-Portierungen auf die Scheibe: Zu den beiden Zeitkrisen gesellt sich das "Fluch der Karibik"-inspirierte "Deadstorm Pirates".

Bei "Time Crisis 4" fehlen die Extra-Modi der alten PS3-Fassung, was aber kein großer Verlust ist. Ihr zieht alleine oder zu zweit (dann in etwas klein geratener Splitscreen-Darstellung) gegen Terroristen ins Feld und ballert in klassischer "Time Crisis"-Manier: Das heißt, dass Ihr überwiegend Deckung sucht und nur per Knopfdruck den Kopf reckt, um gezielte Schüsse anzubringen. Habt Ihr die passende Munition, könnt Ihr kurzzeitig zu Maschinenpistole oder Schrotflinte wechseln. Zudem sorgen Abschnitte, in denen Ihr zwischen Blickwinkeln wechselt, für Extra-Nervenkitzel.



PS3 "Time Crisis 4" setzt bei zwei Spielern auf (kleine) Splitscreen-Darstellung.

"Deadstorm Pirates" schickt Euch auf eine Schatzjagd mit Skelettarmeen und Seemonstern. Hier schießt Ihr mit Dauerfeuer und unendlich Munition drauflos. Habt Ihr einen Kollegen zur Hand, sind einige Feinde hartnäckiger und fallen erst, wenn Ihr sie gleichzeitig ins Visier nehmt. Dazu kommen Passagen, in denen Ihr Gefährte lenkt, was sich schwammig anfühlt.

Feuer frei!

Herzstück der Sammlung ist "Razing Storm". Der Arcade-Modus setzt auf das "Crisis Zone"-Prinzip: Ihr geht (fast) nur in Deckung, um nachzuladen, denn Euer Standard-MG hat ein großes Magazin – Dauerfeuersalven sind entsprechend an der Tagesordnung. Das hat jede Menge Rabatz zur Folge, spielt sich aber etwas oberflächlich. Als überraschend tiefgründig entpuppt sich dagegen der konsolenexklusive Story-Modus: Darin seid Ihr in Ego-Shooter-Manier frei unterwegs, wechselt bei Bedarf die Waffen und geht an markierten Positionen in Stellung, um spürbar defensiver angelegte Feuergefechte auszutragen. Abgerundet wird das Angebot von einer Art Schießübung in einem Gefängnis, bei der Ihr flüchtende Gangster aufhaltet, sowie Online-Matches für bis zu acht Konkurrenten. *us*



PS3 Der zusätzliche Story-Modus von "Razing Storm" entpuppt sich als ausgewachsener und überraschend langer Ego-Shooter mit eigenen Szenarien.



PS3 Im "Wache"-Modus stoppt Ihr Ausbrecher mit Gummi-Geschossen, allerdings ist das Zielen hier fummelig.



PS3 "Deadstorm Pirates" gefällt mit dem Freibeuter-Szenario und flotter Inszenierung, ist aber etwas flach.

Entwickler	**Namco, Japan**
Hersteller	**Namco-Bandai**
Termin	**5. November**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 3 Spiele auf einer Blu-ray
- umfangreiche Extra-Modi für "Razing Storm"
- unterstützt auf Joypad und G-Con-3-Knarre

SPIELSPASS 80

Singleplayer	**8 von 10**
Multiplayer	**8 von 10**
Grafik	**6 von 10**
Sound	**6 von 10**

FAZIT » Feines Lightgun-Shooter-Trio, das alle Aspekte des Genres gelungen abdeckt und flotte Baller-Action bietet.

The Shoot

PS3 Lightgun-Shooter 12

Die Renaissance der Lightgun-Shooter geht weiter: Nachdem bereits auf dem Wii zahlreiche Genrevertreter eine Heimat gefunden haben, wird durch den Move-Controller auch die PS3 wieder dafür interessant. Sony hat das Absatzpotenzial erkannt und sorgt mit "The Shoot" für einen verhältnismäßig friedlichen Vertreter: Hier ballert Ihr nämlich nicht auf 'echte' Menschen, sondern lebensecht bemalte Holzfiguren, die durch die Kulissen rauschen. Spielerisch macht das keinen großen Unterschied, aber die USK dankt es prompt mit einer wesentlich niedrigeren Einstufung...

Als wackerer Move-Schütze ist es Eure Aufgabe, in fünf Filmszenarios von Western über Sci-Fi bis Horror möglichst alle auftauchenden Ziele abzuschießen. Dabei habt Ihr unendlich Munition, als 'Lebensenergie' dient die Laune des Regisseurs, dem bei zu vielen Gegentreffern oder getroffenen Zivilisten der Kragen platzt. Schafft Ihr möglichst lange Treffercombos, bessert sich nicht nur seine Laune, sondern Ihr erhaltet zusätzlich Spezialeffekte zum Einsatz: Schüsse unterhalb des Bildes zünden einen Kracher mit großem Wirkungsfeld, oberhalb erhaltet Ihr kurzzeitig eine Schnellfeuerwaffe, mit einer 360-Grad-Drehung des Move-Controllers aktiviert Ihr eine Zeitlupe. Das alles sorgt für einen Hauch Taktik und Tiefgang, aber vor allem die Zeitverlangsamung funktioniert in der Hektik durch die unsaubere Bewegungsabfrage ähnlich wie Ausweichaktionen nicht immer. *us*



PS3 Findet Ihr alle Poster eines Films, winken Bonus-Herausforderungen.



Ulrich Steppberger

"GUT"

Einen Originalitätspreis gewinnt "The Shoot" nicht, doch wer auf traditionelle Lightgun-Action steht, wird hier fündig. Statt hektischem Geknalle stehen das Schießbuden-Prinzip und sorgfältiges Anvisieren im Vordergrund – der Beweis, dass Move dafür mindestens so zielgenau ist wie eine Wii-Remote. Gegner und Umgebungen sorgen für eine gelungene B-Movie-Atmosphäre. Nicht so glücklich bin ich mit der aufgesetzten Gesten-Mechanik beim Ausweichen und den Spezialschüssen, doch auch daran gewöhnt man sich.



PS3 "The Shoot" fühlt sich an wie eine riesige Schießbude, die wenig Überraschungen bietet, aber unterhaltsam mit B-Film-Klischees spielt.

Entwickler	**Cohort Studios, Irland**
Hersteller	**Sony**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 5 Filmgenre-Parodien mit je 4 Abschnitten
- freischaltbare Bonus-Herausforderungen
- verdient Spezialwaffen durch Combos und setzt sie mit Gesten ein

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	72
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Wenig einfallsreiche, aber prima zu spielende Schießbuden-Ballerei, die von der gelungenen Inszenierung lebt.

Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn

PS3 Wii Action-Adventure 12





Wii Das spielbare Intro versetzt Euch direkt vor Mordors schwarze Tore.



Wii Der kleine Frodo Gamdschie auf seinem Weg durch die Rahmenhandlung.



PS3 Oben: Oh Shrek! Im Kampf gegen den Troll-Boss fällt die schlampige PS3-Bewegungserkennung auf. Unten: Gandalf zündet die Flamme von Anor.

Im ersten Spiel zur frisch von EA übernommenen "Herr der Ringe"-Filmlizenz versetzt Euch Warner Bros. Interactive in den kindgerecht simplifizierten Körper des Waldläufers Aragorn. Eingebettet in eine Rahmenhandlung, die nach dem Ende von Buch und Filmtrilogie angesiedelt wurde, erlebt Ihr den Ringkrieg aus der Perspektive des späteren Königs von Mittelerde. Als Hauptlevel fungiert dabei eine Festvorbereitung in Hobbingen, bei der Ihr als Sohn von Sam und Rosie mit Spielzeugwaffen jene Angriffstechniken übt, die später in den als Erzählung gestalteten Storykapiteln gebraucht werden: Schwerthiebe und Bogenschüsse per Remote bzw. Move-Controller, Blocken per Schultertaste und später sogar Reiten.

Herr der Ringe: Light

Gedacht als Action-Adventure für die ganze Familie, präsentiert sich Mittelerde in einer cartoonesken Pastellgrafik, die auch für Wii-Verhältnisse simpel wirkt und nicht recht zum üppigen Design der zitierten Filmvorlage passen will. Die optisch eigentlich identische, lediglich höher aufgelöste PS3-Fassung sieht noch liebloser aus und wird zudem von üblem Tearing gebeutelt. Spielmechanisch sind Aragorns Abenteuer ein passables, aber glanzloses Action-Adventure. Unterbrochen von Prügeleien mit Orks, Wargen und Spinnen, folgt Ihr der Wegmarkierung zum nächsten Quest-Ziel, sucht Wildnisspuren zu Nebenaufgaben oder sammelt Gefährten-Abzeichen, welche die Attribute von Aragorn und seinen Mitstreitern verbessern. Umgebungen wie Bree, die Totensümpfe oder Hulsten bieten Raum für Erkundungen und zeigen sich von einer atmosphärisch ansprechenden Seite. Storymissionen wie die Suche nach Athelas-Kraut für den verwundeten Frodo oder rasante Reitergefechte überraschen dabei mit seltenem Spielwitz.

Auf Wunsch können ein Kumpel oder der Papa als Gandalf ins Spiel einsteigen. Kommt es zu Bossduellen, müsst Ihr Schlagkombinationen gemäß der eingeblendeten Richtungssymbole ausführen, um Trolle, den Wächter im See oder einen Balrog zu eliminieren. Die Schwertkämpfe klappen auf Wii gut, horizontale und vertikale Hiebe sowie Stechangriffe werden meist erkannt. Die PS3-Portierung des Studios TT Fusion muss sich dagegen mit mangelnder Exaktheit der Move-Abfrage und zahlreichen kleineren Bugs herumschlagen. *mw*



"LAHM"

Max Wildgruber

Trotz familientauglichen Anstrichs weiß ich nicht, wem ich "Die Abenteuer von Aragorn" eigentlich empfehlen soll. Für ein Casual Game ist es fast zu anspruchsvoll, Bosskämpfe und Eskortmissionen mit Zeitlimit überfordern Kinder und Gelegenheitsspieler. Action-Adventure-Profis vergleichen die insgesamt zu generische Spielwelt dagegen mit Hyrule und weinen. Auch PlayStation-Move-Fans kann ich den ursprünglich für Wii entwickelten Titel nicht ans Herz legen, die Portierung wäre selbst Gollum zu garstig. Lediglich die nette Rahmenhandlung, die fast durchgängig verfügbare Koop-Option und einige Originalsprecher (Aragorn) gefallen mir.

Entwickler	**Headstrong Games, England**
Hersteller	**Warner**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» Kämpfe per Remote- oder Move-Bewegungs-Steuerung, auf PS3 auch per Joypad
» Schauplätze und teilweise Originalsprecher aus der Filmtrilogie
» fast jederzeit aktivierbarer Koop-Modus

SPIELSPASS

Wii		
Singleplayer	6 von 10	**62**
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	4 von 10	
Sound	7 von 10	

PS3		
Singleplayer	5 von 10	**58**
Multiplayer	5 von 10	
Grafik	3 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » Kindgerechtes Action-Adventure mit Bewegungssteuerung und "Herr der Ringe"-Flair, aber ohne Esprit und Sorgfalt.

Wii Party

Wii **Geschicklichkeit** 



Wii Hindernislauf durch die Schafherde: Manche Minigames sind zu einfach, hier hätte z.B. eine Rempelfunktion mehr Turbulenz ins Spiel gebracht.

Partyspiele gibt es in vielen Varianten und "Wii Party" bringt sie alle unter einen Hut: In 13 Spielmodi dürfen bis zu vier Freunde Minigames in Brettspielwelten, einer Bingo-Version und sogar am Glücksrad austragen – wahlweise im Team, Handycap-Modus oder jeder gegen jeden. Damit könnt Ihr sowohl kurze Partysessions von 5 bis 15 Minuten austragen, aber auch bis zu einer Stunde die Remote schwingen.

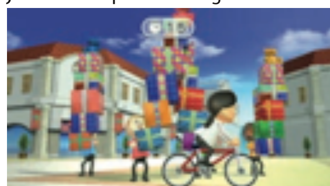
In den 80 Minispielen erwarten Euch die verschiedensten Herausforderungen: Mal flüchten alle Spieler ähnlich "Pac-Man" vor Zombies durchs Friedhoflabyrinth, mal schwingt Ihr wie Tarzan an Lianen oder fällt im Wald Bäume um die Wette. Dabei kommen die Features der Remote auf alle erdenklichen Arten zum Einsatz: Ihr haltet sie wie ein Messer und schneidet damit virtuelle Zwiebeln, Ihr balanciert auf ihr Geschenktürme oder nutzt sie als Retro-Controller, um Euren Mii mit dem Steuerkreuz zu manövrieren. Jedes Minispiel benötigt etwa zwei Minuten: Manche setzen dabei voll auf Action, andere verlangen nur eine flinke Reaktion – Ihr müsst etwa auf der Skischanze lediglich den Absprung korrekt timen. Insgesamt ist der Minispiel-Wahnsinn spaßig und unterhaltsam, wenn auch im Vergleich zu der "Mario Party"-Serie der Pfiff fehlt: Schließlich verströmen die berühmten Nintendo-Figuren und die vertraute Pilzumgebung mehr Charme als ihre mitunter etwas ausdruckslosen Mii-Kollegen. *oe*

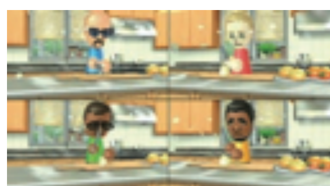


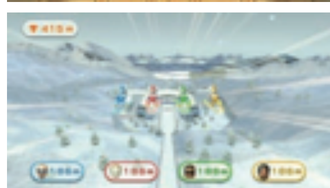
"GEHT SO"

Oliver Ehrle

Die "Wii Party" bietet deutlich mehr Spielmodi und Minispiele als "Mario Party 8", wird aber optisch und charakterlich nicht so charmant präsentiert wie die hauseigene Konkurrenz: Im Vergleich zu Luigi, Yoshi & Co. gucken die Miis doch recht emotionslos aus der Wäsche. Spielerisch sind die Minigames großteils gelungen, lediglich bei den Reaktionstests schleicht sich bald Routine ein: Schließlich beschränkt sich der Spielverlauf auf eine Handbewegung, da fehlt es oftmals an Herausforderung. Dafür bleibt die Bedienung stets simpel, was angeheiterten Spielern zugute kommt.







Wii Balancieren, schnippeln und springen: Nutzt die Bewegungssensoren!

Entwickler	**Nintendo, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**im Handel**
Preis	**45 Euro inkl. Remote-Controller**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: keine, Text: deutsch**

- 13 Partymodi mit variablem Umfang, Team- und Turnier-Varianten
- 80 Minispiele mit Eurem Mii
- intuitive Steuerung
- insgesamt fehlt es an Pep

SPIELSPASS 69

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **Kann man sich schön trinken: umfangreiche, aber stellenweise schwunglos präsentierte Minispiel-Sammlung.**

Rock Band 3

PS3 | 360 | Wii | DS | Musik 



DIE SONGS

Amy Winehouse – "Rehab"
Anthrax – "Caught in a Mosh"
At the Drive-In – "One Armed Scissor"
Avenged Sevenfold – "The Beast & the Harlot"
Beach Boys – "Good Vibrations (Live)"
Big Country – "In a Big Country"
Blondie – "Heart of Glass"
Bob Marley – "Get Up, Stand Up"
Chicago – "25 or 6 to 4"
David Bowie – "Space Oddity"
Deep Purple – "Smoke on the Water"
Def Leppard – "Foolin'"
Devo – "Whip It"
Dio – "Rainbow in the Dark"
Dire Straits – "Walk of Life"
Doobie Brothers – "China Grove"
Dover – "King George"
Echo & the Bunnymen – "The Killing Moon"
Elton John – "Saturday Night's Alright for Fighting"
Faith No More – "Midlife Crisis"
Filter – "Hey Man, Nice Shot"
Foreigner – "Cold As Ice"
Golden Earring – "Radar Love"
HIM – "Killing Loneliness"
Huey Lewis and the News – "The Power of Love"
Hypernova – "Viva La Resistance"
Ida Maria – "Oh My God"
INXS – "Need You Tonight"
J. Geils Band – "Centerfold"
James Brown – "I Got You" (I Feel Good)
Jane's Addiction – "Been Caught Stealing"
Joan Jett – "I Love Rock N' Roll"
John Lennon – "Imagine"
Juanes – "Me Enamora"
Lynyrd Skynyrd – "Free Bird"
Maná – "Oye Mi Amor"
Marilyn Manson – "The Beautiful People"
Metric – "Combat Baby"
Night Ranger – "Sister Christian"
Ozzy Osbourne – "Crazy Train"
Paramore – "Misery Business"
Phish – "Llama"
Phoenix – "Lasso"
Poni Hoax – "Antibodies"
Pretty Girls Make Graves – "Something Bigger, Something Brighter"
Primus – "Jerry Was a Racecar Driver"
Queen – "Bohemian Rhapsody"
Queens of the Stone Age – "No One Knows"
Rammstein – "Du Hast"
Ramones – "I Wanna Be Sedated"
Rilo Kiley – "Portions for Foxes"
Riverboat Gamblers – "Don't Bury Me... I'm Still Not Dead"
Roxette – "The Look"
Slipknot – "Before I Forget"
Smash Mouth – "Walkin' On The Sun"
Spacehog – "In the Meantime"
Steve Miller Band – "Fly Like an Eagle"
Stone Temple Pilots – "Plush"
Swingin' Utters – "This Bastard's Life"
T. Rex – "20th Century Boy"
Tears for Fears – "Everybody Wants to Rule the World"
Tegan & Sara – "The Con"
The B-52's – "Rock Lobster"
The Bronx – "False Alarm"
The Cure – "Just Like Heaven"
The Doors – "Break on Through (To the Other Side)"
The Flaming Lips – "Yoshimi Battles the Pink Robots Pt.1"
The Jimi Hendrix Experience – "Crosstown Traffic"
The Muffs – "Outer Space"
The Police – "Don't Stand So Close to Me"
The Ravonettes – "Last Dance"
The Smiths – "Stop Me if You Think You've Heard This One Before"
The Sounds – "Living in America"
The Vines – "Get Free"
The White Stripes – "The Hardest Button to Button"
The Who – "I Can See for Miles"
Them Crooked Vultures – "Dead End Friends"
Tokio Hotel – "Humanoid"
Tom Petty and the Heartbreakers – "I Need to Know"
War – "Low Rider"
Warren Zevon – "Werewolves of London"
Whitesnake – "Here I Go Again"
Yes – "Roundabout"



360 Anders als bei der traditionellen Spielvariante unterscheiden sich im 'Pro'-Modus die Notenspuren der Instrumente auch optisch deutlich voneinander.

Während Activisions neues "Guitar Hero" sein Glück mit der Rückbesinnung auf alte Zeiten versucht, hat "Rock Band 3" ein ehrgeiziges Ziel: das Spiel dem echten Musizieren immer ähnlicher zu machen.

So gesellt sich mit dem Keyboard ein neues Instrument hinzu und der 'Pro'-Modus fordert Euer Können: Dahinter verbergen sich alternative Steuerungsschemata, die wesentlich komplexer ausfallen als das traditionelle Fünf-Buttons-System und reale Eigenschaften der simulierten Instrumente konsequent imitieren. Lest dazu auf der rechten Seite unseren ausführlichen Erfahrungsbericht.

Auch in Sachen Spielmodi und Optionen wurde kräftig geschraubt: So hielten die Harmoniegesänge aus "Green Day" und "Beatles" Einzug in "Rock Band 3", während die Songliste ein buntes Stil-Potpourri bietet. Wer die härtere Gangart bevorzugt, ist bei "Warriors of Rock" besser aufgehoben. Bei der Gestaltung Eurer virtuellen Musikanten habt Ihr mehr Freiheiten: So lassen sich Körperbau und vor allem die Köpfe flexibel gestalten, zudem wurde der Cartoon-Einfluss bei der Grafik merklich heruntergeschraubt.

Für Kenner und Könner

Obwohl das Entwickler-Studio Harmonix Wert auf die Feststellung legt, dass man nicht bei der Konkurrenz abschaut, erinnern einige sinnvolle Optionen doch an "Guitar Hero": Ein flotter Party-Modus versorgt Euch mit einer Zufalls-Setliste und erlaubt jedem Spieler ein beliebiges Ein- und Aussteigen – allerdings lassen sich weiterhin nicht Instrumente beliebig mischen. Auch die 'Tour-Herausforderungen' kennt man in ähnlicher Form vom Rivalen: Bei ihnen sollt Ihr während eines Auftritts nicht nur fünf Sterne erspielen, sondern Nebenbedingungen wie etwa möglichst lange Notenserien ohne Fehler oder viele Overdrive-Einsätze erfüllen, um noch mehr Punkte einzufahren.

Radikal geändert hat sich die Karriere: Statt wie bisher auf eine durchdachte Welt-Tour mit vorgegebenen Abläufen zu setzen, gibt Euch "Rock Band" Hunderte einzelner Miniziele für einzelne Instrumente, die Band und mehr vor. Die könnt Ihr in jedem beliebigen Spielmodus erfüllen – egal, was und wie Ihr musiziert, alles wird für die Statistik gezählt. So gewinnt Ihr Fans, die wiederum neue Auftrittsorte, Outfits und mehr freischalten. *us/os*

DIE NEUEN INSTRUMENTE

Wer alle Facetten von "Rock Band 3" erleben will, muss tief in den Geldbeutel greifen: Das Keyboard gibt es für knapp 80 Euro (wahlweise im Bundle mit dem Spiel für 130 Euro). Das Schlagzeug-Set mit drei Becken schlägt mit 130 Euro zu Buche. Ärgerlich für Besitzer der "Beatles"-Trommeln: Das Aufrüst-Kit nur mit den Becken wird in Europa nicht verkauft. Gitarreros schließlich gönnen sich noch mehr Luxus: Die Fender Mustang mit 102 Knöpfen im Hals kostet satte 150 Euro und ist ab Ende November erhältlich, während die Squier Stratocaster (ohne Abbildung, mit echten Saiten und Tonabnehmern) auch 'echt' genutzt werden kann. Preis (wir tippen auf mindestens 250 Euro) und Termin für die 'Strat' stehen allerdings noch nicht fest. Wer bereits professionelle Instrumente im Haus hat, kommt unter Umständen preisgünstiger weg: So wird laut Harmonix der luxuriöse "Ion Drum Rocker" unterstützt und per separat erhältlichen MIDI-Adapter für ca. 40 Euro können viele Keyboards oder Schlagzeuge mit dem entsprechenden Ausgang angestöpselt werden.





Ulrich Steppberger

"GUT"

Eines will ich bei "Rock Band 3" ausdrücklich betonen: Auch im dritten Teil macht das virtuelle Musizieren so viel Spaß wie bisher – zumindest bei 'traditioneller' Spielart. Der Versuch, mit Keyboard und Pro-Modus neue Facetten ins Genre einzubringen und Frischlingen den Weg zur 'echten' Musik zu ebnen, ist teilweise zu ambitioniert. Die 102-Knöpfe-Gitarre entpuppt sich als Zwittergerät, das weder Einsteigern noch Könnern wirklich weiterhilft, das Keyboard macht nur dann richtig Laune, wenn Ihr schon damit umgehen könnt. Lediglich bei den Pro-Drums geht des Konzept auf. Davon abgesehen bin ich von der umgekrempelten Karriere enttäuscht: Setzten sich die beiden Vorgänger angenehm vom einfallsärmeren "Guitar Hero"-Rivalen ab, werdet Ihr nun von Hunderten Minizielen überrollt. Als 'Ausgleich' fehlt eine klar erkennbare Struktur, das jetzige 'Macht was ihr wollt'-Prinzip ist nicht jedermanns Sache.

Entwickler	**Harmonix, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 83 Songs, allesamt original
- Keyboard als neues Instrument
- auf Realismus getrimmter 'Pro'-Modus für Gitarre, Schlagzeug und Keyboard
- Karriere-Struktur diesmal sehr frei

SPIELSPASS

Singleplayer	**9 von 10**
Multiplayer	**10 von 10**
Grafik	**6 von 10**
Sound	**9 von 10**

87

FAZIT » Zu viel gewollt: Altbekannte Musikspiel-Komponenten funktionieren prächtig, die Neuerungen sind teils überambitioniert.

PRO-MODUS: GITARRE



Im Pro-Gitarren-Modus kommt eine Mischung aus TAB-System (zeigt mit Zahlen, in welchem Bund eine Saite/Taste gedrückt und angeschlagen werden muss) und 'Berg-und-Tal'-Figuren zum Einsatz (siehe Bild oben, blaue Querbalken). Vereinfacht gesagt, bedeuten Hügel 'hier liegen Finger auf der Saite'; unterschiedliche Hügel-Höhen geben an, dass sich die Finger über mehrere Bünde verteilen. Die diversen Berg-und-Tal-Kombinationen stehen folgerichtig für verschiedene Akkorde. In Tutorials lernt Ihr schrittweise die Grundlagen des Gitarrenspiels und den Umgang mit der eben erwähnten visuellen Notation – Notenkenntnisse braucht Ihr bei diesem System nicht. Die Kurse decken das Spektrum vom Mehrsaiten-Spiel über Akkord-Greifen bis hin zu Profi-Techniken wie Tapping und Tremolo-Picking ab. Die Schwierigkeit der Übungen steigt schnell, blutige Anfänger sollten – eben wie im echten Musikerleben – viele Stunden Trainingszeit einplanen. Was das Ganze zusätzlich erschwert, ist die Tatsache, dass sich Tutorials und Songs nur auf 60% der Original-Spielgeschwindigkeit bremsen lassen. Bei einfachen und gemächlichen Liedern wie "I Love Rock N' Roll" reicht das zum Note-für-Note-Üben aus; bei Highspeed-Soli wie in Dios "Rainbow in the Dark" oder Riffmonstern wie Slipknots "Before I Forget" seid Ihr auf höchster Schwierigkeitsstufe jedoch hoffnungslos überfordert. Das Schalten auf eine niedrigere Schwierigkeit hilft nur bedingt, da sich die zu spielenden Noten drastisch unterscheiden. Hier bedarf es einer Nachbesserung!

Zum Test stand uns die Fender-Mustang-Pro-Gitarre zur Verfügung (siehe Kasten links), eine Plastikklampfe mit annähernd den Proportionen einer echten Sechssaitigen, 102 Tasten verteilt auf 17 Bünde, sechs gleich dicken Plastiksaiten zum Anschlagen und einem MIDI-Ausgang. Nach unseren Testsessions können wir von diesem Modell, das auch im normalen Farb-Modus funktioniert, nur abraten: Die Tutorials sind für die Luxus-Pro-Gitarre (Fender Squier Stratocaster) konzipiert und strotzen nur so vor Verständnisproblemen. Ihr werdet etwa aufgefordert, die Saiten mit der Greifhand abzudämpfen – doch wo keine Saiten, da keine abgedämpft. Wie dann diese Noten auf der Mustang-Gitarre spielen? Wir verraten es: Schlagt einfach die entsprechenden Saiten leer an! Weiterer Fauxpas: Ihr sollt laut Anweisung die A-Saite anschlagen, das sei die zweitdickste. Dumm nur, dass bei der Mustang alle Plastiksaiten gleich dick sind. Neben diesen Ausrutschern ist es vor allem das unzureichende Spielgefühl, das unsere Begeisterung dämpft: Die Plastikdruckknöpfe auf dem Hals stehen mit den Anschlagsaiten nicht in Kontakt, man spürt nicht, ob die gegriffene Saite auch die angeschlagene ist. Weiteres Problem: Die Tasten stehen weit über die Bünde hinaus, beim Rutschen von einem Bund zum nächsten fehlt folgerichtig das sensorische Feedback auf die Finger; Ihr müsst immer auf den Bildschirm glotzen, um zu sehen, in welchem Bund sich die Greifhand gerade befindet – denn drückt Ihr eine Taste, erscheint auf dem TV eine Zahl, die angibt, wo Eure Finger gerade stecken (siehe kleines Bild, blaue Zahl).



Eine weitere Frage, die sich bei der Mustang-Gitarre stellt: Eine Anschlagsaite ist gerissen, was nun? Saitek, die Vertriebsfirma der Plastikklampfe, verspricht, dass Ersatzsaiten im Online-Shop erhältlich sein werden (www.saitek-shop.de). Wir raten dennoch, auf das teurere Stratocaster-Modell zu warten. Zum einen erwerbt Ihr damit nicht nur eine mit jedem Gitarren-Amp funktionierende Einsteiger-Klampfe, sondern vermeidet auch bei den Tutorials etwaige Verständnisprobleme.

Fazit Gitarren-Pro-Modus: Die interaktiven Tutorials sind kompetent gemacht und vermitteln einen guten Einstieg in das Gitarrenspiel. Allerdings gilt wie bei Musikschule, Gitarrenlehrer oder Autodidakt-Ansatz: Um das Instrument einigermaßen zu beherrschen, benötigt Ihr Jahre der Übung. Der Lernerfolg kommt nicht einmal ansatzweise so schnell, wie der Aufstieg von 'Mittel' auf 'Experte' im normalen Fünf-Buttons-Modus gelingt. Außerdem wird bei der Mustang-Gitarre geschummelt: Bei einigen Soli spielt Ihr auf einer echten Gitarre bis in den 22. Bund, auf der Plastikklampfe mit nur 17 Bünden mussten diese Noten entsprechend angepasst werden – also nix mit Note-für-Note-Spielen wie im 'realen Bandleben'!

PRO-MODUS: KEYBOARD



Das sauber verarbeitete Keyboard kann auch 'klassisch auf Farbe' gespielt werden: Ihr drückt dann lediglich auf fünf nebeneinanderliegende Tasten, was dem Gitarren- und Bassspiel stark ähnelt (weshalb Ihr die entsprechenden Saiteninstrumente damit 'simulieren' könnt). Anders sieht es aus, wenn Ihr Euch an den Pro-Modus wagt: Dann klimpert Ihr über alle 25 schwarzen und weißen Tasten der zwei Oktaven umfassenden Tastatur, was wesentlich höhere Anforderungen an Euer Können stellt. Obwohl die Entwickler wie bei der Gitarre zahlreiche Lernübungen eingebaut haben, ist die Frustgefahr hoch: Bereits die leichten Aufgaben sind sehr fordernd, ab 'Mittel' habt Ihr kaum noch Erfolgserlebnisse, wenn Ihr die Tasten nicht blind findet – das mag für Klavier-gestählte Musikanten kein Problem sein, für Einsteiger ist das zu hoch gegriffen. Erschwerend kommt hinzu, dass die Trainingsanweisungen knapp ausfallen und nur manchmal darauf hinweisen, wie Ihr Eure Finger auf die Tasten legen solltet – wirklich detailliert gezeigt wird Euch das nie, entsprechende Übungen fehlen. Auch eine Funktion ähnlich der Griffbrettanzeige bei der Pro-Gitarre vermissen wir hier schmerzlich. Noch happiger wird es auf höheren Schwierigkeitsstufen: Weil dann nicht alle Tasten auf einmal in die Notenspur passen, wird der angezeigte Ausschnitt hin und wieder seitlich verschoben.

Fazit Keyboard-Pro-Modus: Harmonix hat es versäumt, Neueinsteigern das Tasteninstrument im Trainingsmodus konsequent von Grund auf nahezubringen. Ohne solide Grundkenntnisse kämpft Ihr mehr mit den Tücken der teils diffus erklärten Lektionen, als dass Ihr den Umgang mit dem Keyboard richtig lernt. Wer dagegen bereits Erfahrungen mit dem Instrument gesammelt hat, bekommt spaßige Unterhaltung und ein ansprechendes Lernwerkzeug an die Hand.

PRO-MODUS: SCHLAGZEUG



Am zugänglichsten von allen Pro-Instrumenten ist das aufgemotzte Schlagzeug: Weil die drei neuen Becken sinnvoll angebracht sind und keine Verrenkungen erfordern, kommen selbst Trommel-Frischlinge fix damit zurecht. Um die Notenbahnen übersichtlich zu halten, haben sich die Entwickler einen einfachen Kniff ausgedacht: Die Symbole für gleichfarbige Becken und Trommeln liegen auf derselben Spur und unterscheiden sich lediglich durch die gut erkennbare Form (rund oder eckig, siehe Bild). Die detaillierte "Song lernen"-Funktion der anderen Pro-Instrumente gibt es für das Schlagzeug nicht, dafür sind alle Lieder sämtlicher bisher erschienenen "Rock Band"-Episoden automatisch Pro-Drums-kompatibel.

Fazit des Schlagzeug-Pro-Modus: So bekommt man Amateure und Könner gelungen unter einen Hut: Das Pro-Schlagzeug macht das Musizieren realistischer und ist trotzdem für jedermann beherrschbar, der mal auf die Pauke hauen will.

DJ Hero 2

PS3 **360** **Wii** Musik 





360 Zwei "DJ Hero 2"-Neuerungen auf einen Blick: Der linke Plattendreher versucht sich gerade an Freestyle-Crossfades, während ein dritter Spieler ins Mikro trällert.

Glück für Turntable-Rocker: Während Activision "Band Hero" stillschweigend ins Nirwana schickte, darf DJ Hero" erneut aufspielen.

Das Rad erfindet der zweite Teil nicht neu – kein Wunder, schließlich blieb der Spezial-Controller unverändert, womit auch Besitzer des Vorgängers sofort wieder einsteigen können. Scratches, Samples, Crossfades funktionieren wie gewohnt, ein paar frische Elemente erweitern das Spektrum: So gibt es nun Taps (also zu drückende Tastensymbole), die gehalten werden müssen – ähnlich der langen Noten eines "Guitar Hero". Wer sich die höheren Schwierigkeitsstufen zutraut, wird dort auf eine weitere Neuerung stoßen: Die 'gehaltenen' Scratches erfordern, dass Ihr den Plattenteller nicht schnell zucken lasst, sondern etwa eine Viertelkreisdrehung langsam, aber konstant durchführt.

Mixen wie die Wilden

Außerdem erfüllen die Entwickler den Wunsch nach mehr Freiheiten: Jeder Mix enthält einige vorgegebene 'Freestyle'-Bereiche, in denen Ihr kreativ werdet und den Einsatz von Samples (die nun songspezifisch sind und sich damit besser einfügen), Scratches und Crossfades selbst bestimmt. Fehler könnt Ihr dabei nicht machen, allerdings zeigt eine Beurteilung, wie gut Ihr die Beats oder den Rhythmus trefft. Abgerundet wird das Ganze von der Möglichkeit, bei den meisten Songs auch als Sänger nach "SingStar"-Art antreten zu können, doch auf uns wirkt dieser Zusatz etwas unausgereift.

Für Solo-DJs wurde mit dem 'Empire'-Modus eine rundere Karriere gestrickt. Neben vorgegebenen Setlisten und einigen Endlosmixe sorgen vor allem regelmäßige Duelle gegen andere DJs für Motivation: Hier gewinnt der Plattenkünstler, der die meisten Teilabschnitte für sich erobert – mal tretet Ihr mit den gleichen Tracks an, mal werden spezielle 'Battle'-Remixe genutzt. Letztere stehen auch für Multiplayer-Partien zur Verfügung, alternativ kämpft Ihr dort um die längste fehlerfrei gespielte Serie. Zusammen mit der dezent aufgepeppten Optik sowie schnittigeren Menüs und Online-Optionen ist "DJ Hero 2" eine ebenso routinierte wie gelungene Fortsetzung – Auftrag erfüllt. *us*

VOLL AUSGERÜSTET

Um mehr potenzielle Plattendreher anzulocken, hat Activision gleich zwei "DJ Hero 2"-Sets im Angebot: Beim 'Turntable Bundle' (ca. 100 Euro) ist ein Standard-Mischpult dabei, das 'Party Bundle' (ca. 180 Euro) beinhaltet zwei 'Renegade'-Plattenteller sowie ein Mikro. Besonders erfreulich für DJ-Neulinge: Als Gratisbeigabe legt Activision beiden Sets das erste "DJ Hero" bei, was die Zahl der Mixe mehr als verdoppelt. Allerdings müsst Ihr dafür die Scheiben wechseln – ein Song-Import ist (noch?) nicht möglich.





"SUPER"

Ulrich Steppberger

Hat "DJ Hero 2" das Zeug, den feinen Vorgänger zu übertrumpfen? Jein. Es gefallen viele der kleinen Änderungen: Die Solo-Kampagne hat diesmal etwas mehr Pfiff, nicht zuletzt durch die eingestreuten Mix-Duelle. Das Mehrspieler-Angebot wurde on- und offline sinnvoll ausgebaut. Und wer singen will, der greift nun zum Mikro. Im Gegenzug fallen die Gitarreneinsätze weg und die Zahl der Mixe ist gesunken. Die neuen Freestyle-Sektionen sehe ich mit gemischten Gefühlen: Richtig zur Geltung kommen sie nur bei Crossfades, wobei die eigenen Bemühungen selten besonders harmonisch klingen. Unterm Strich gilt darum: Wer den Erstling mochte, wird wieder glücklich – und dank des lobenswerten Feintunings lohnt sich auch für bisherige Skeptiker der Griff zum Turntable.

DIE MIXE

2Pac ft. Dr. Dre and Roger Troutman – "California Love Remix" (Remix by FSG)
2Pac ft. Dr. Dre and Roger Troutman – "California Love Remix" vs. B.o.B ft. Bruno Mars – "Nothin' On You"
A-Trak – "Say Whoa" (Remix by FSG)
Adamski – "Killer" Remix
Afrika Bambaataa and The Soul Sonic Force – "Planet Rock" vs. The Crystal Method – "Busy Child (Still Busy After All These Years Remix)"
Basement Jaxx – "Where's Your Head At" vs. Yeah Yeah Yeahs - "Heads Will Roll (A-Trak Remix)"
BlakRoc ft. Pharoahe Monch & RZA – "Dollaz & Sense" (Remix by FSG)
Busta Rhymes – "Put Your Hands Where My Eyes Can See" vs. M.A.R.R.S. – "Pump Up The Volume"
Calvin Harris – "I'm Not Alone" vs. New Order - "Blue Monday"
Daft Punk – "Human After All" (Remix by FSG)
Damian Marley – "Welcome To Jamrock" vs. Dillinja and Skibadee – "Twist 'Em Out"
Damian Marley – "Welcome To Jamrock" vs. Walter Murphy – "A Fifth Of Beethoven"
David Guetta & Chris Willis – "Love Is Gone" vs. Sam Sparro - "B&G" a/k/a "Black & Gold"
David Guetta ft. Kid Cudi – "Memories" vs. Pirate Soundsystem – "Bashy Bashy"
Deadmau5 & Kaskade – "I Remember" (Remix by FSG)
Deee-Lite – "Groove Is In The Heart" vs. Chic – "Le Freak"
Dizzee Rascal & Armand Van Helden – "Bonkers" vs. Basement Jaxx – "Where's Your Head At"
Dizzee Rascal & Armand Van Helden – "Bonkers" vs. The Prodigy – "Omen"
DJ Qbert – "Super Battle Breaks" Remix
DJ Shadow – "Midnight In A Perfect World" (Remix by FSG)
Edwin Starr – "War" vs. Justice – "Waters Of Nazareth"
Eminem – "Not Afraid" vs. Lil' Wayne feat. Static Major - "Lollipop"
Estelle ft. Kanye West – "American Boy" (Remix by FSG)
Estelle ft. Kanye West – "American Boy" vs. Chic – "Good Times"
Flo Rida – "Low" vs. David Guetta vs. The Egg – "Love Don't Let Me Go (Walking Away)"
Flo Rida ft. will.i.am – "In The Ayer" vs. Clinton Sparks, DJ Class & Jermaine Dupri – "Favorite DJ"
Gorillaz ft. Mos Def & Bobby Womack – "Stylo" (Remix by FSG)
Grandmaster Flash & The Furious Five feat. Melle Mel & Duke Bootee – "The Message" vs. Kool & The Gang – "Jungle Boogie"
House Of Pain – "Jump Around" (Remix by FSG)
House Of Pain – "Jump Around" vs. Busta Rhymes – "Put Your Hands Where My Eyes Can See"
Iyaz – "Replay" vs. Rihanna – "Rude Boy"
Janet Jackson – "Nasty" vs. Justice – "D.A.N.C.E."
Justice – "D.A.N.C.E." Remix
Kanye West – "Heartless" vs. DJ Shadow – "Midnight In A Perfect World"
Kanye West – "Heartless" vs. Lady Gaga – "Lovegame"
Kanye West – "Love Lockdown" vs. Donna Summer – "Bad Girls"
Kanye West – "Love Lockdown" vs. Metallica - "The Day That Never Comes"
Kaskade & Deadmau5 – "Move For Me" (Remix by FSG)
Kelis – "Acapella (David Guetta Extended Mix)" (Remix by FSG)
Lady Gaga – "Bad Romance" Remix
Lady Gaga feat. Colby O'Donis – "Just Dance" vs. Deadmau5 – "Ghosts N Stuff"
Lil Jon & The East Side Boyz ft. Ying Yang Twins – "Get Low" vs. 50 Cent – "In Da Club"
Lil' Wayne – "Go DJ" vs. 50 Cent – "In Da Club"
Lil' Wayne feat. Static Major – "Lollipop" vs. Flo Rida – "Low"
LL Cool J – "I Can't Live Without My Radio" vs. Chic – "Good Times"
LL Cool J – "I Can't Live Without My Radio" vs. Grandmaster Flash & The Furious Five feat. Melle Mel & Duke Bootee – "The Message"
M.I.A. – "Galang" vs. Wayne Smith – "Under Mi Sleng Teng"
Major Lazer feat. VYBZ Kartel – "Pon De Floor" vs. Harold Faltermeyer – "Axel F"
Major Lazer feat. VYBZ Kartel – "Pon De Floor" vs. New Order – "Blue Monday"
Malcolm McLaren – "Buffalo Gals" vs. M.A.R.R.S – "Pump Up The Volume"
Missy Elliott – "Get Ur Freak On" vs. Dillinja and Skibadee - "Twist 'Em Out"
Missy Elliott – "Get Ur Freak On" vs. mit Sean Paul – "Infiltrate"
MSTRKRFT ft. N.O.R.E. – "Bounce" (Remix by FSG)
MSTRKRFT ft. N.O.R.E. – "Bounce" vs. A-Trak – "Say Whoa"
Nas feat. Keri Hilson – "Hero" vs. Talib Kweli – "Get By"
Naughty By Nature – "O.P.P." vs. Jackson 5 – "ABC"
Nelly – "Hot In Herre" vs. Warren G feat. Nate Dogg – "Regulate"
New Boyz – "You're A Jerk" (Remix by FSG)
Newcleus – "Jam On It" (DJ Qbert vocals) Remix
Newcleus – "Jam On It" vs. Donna Summer – "Bad Girls"
Pitbull – "I Know You Want Me (Calle Ocho)" vs. Nightcrawlers – "Push The Feeling On (MK Mix 95)"
Pussycat Dolls ft. Busta Rhymes – "Don't Cha" vs. Pitbull – "I Know You Want Me (Calle Ocho)"
Robin S. – "Show Me Love (Stonebridge Radio Edit)" vs. Calvin Harris – "I'm Not Alone"
Salt N Pepa – "Push It" vs. Afrika Bambaataa and The Soul Sonic Force – "Planet Rock"
Salt N Pepa – "Push It" vs. Armand Van Helden – "I Want Your Soul"
Sam Cooke – "Chain Gang" (Remix by FSG)
Sean Paul – "Get Busy" vs. Harold Faltermeyer – "Axel F"
Sean Paul – "Get Busy" vs. Rihanna – "Pon De Replay"
Snow – "Informer" vs. Jackson 5 – "ABC"
Soulja Boy Tell 'Em – "Crank That (Soulja Boy)" vs. Chamillionaire – "Ridin'"
Sparfunk & D-Code – "Apocalypse" (Remix by FSG)
Stevie Wonder – "Superstition" vs. mit Edwin Starr – "War"
The Chemical Brothers ft. Q-Tip – "Galvanize" vs. The Chemical Brothers – "Leave Home"
The Chemical Brothers ft. Q-Tip – "Galvanize" Remix
The Notorious B.I.G. ft. Mase & Diddy – "Mo' Money, Mo' Problems" (Remix by FSG)
The Prodigy – "Firestarter" (Remix by FSG)
The Prodigy – "Omen" vs. Orbital – "The Box"
Tiësto & Sneaky Sound System – "I Will Be Here" vs. Tiësto – "Speed Rail"
Tiësto vs Diplo – "Come On" (Remix by FSG)
Timbaland ft. Drake – "Say Something" vs. Young Jeezy ft. Kanye West – "Put On"
Timbaland ft. Keri Hilson & D.O.E. – "The Way I Are" vs. Tiga - "You Gonna Want Me"
Tweet ft. Missy Elliott – "Oops (Oh My)" vs. Snoop Dogg – "Who Am I (What's My Name)?"
Young Jeezy ft. Kanye West – "Put On" vs. DJ Shadow feat. Q-Tip and Lateef The Truth Speaker – "Enuff (DJ Fresh Remix)"

Entwickler	**FreeStyleGames, England**
Hersteller	**Activision**
Termin	**im Handel**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **bis 3 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 83 Remixe, viele davon mit optionaler Gesangsspur
- Gitarrenbegleitung wurde gestrichen
- deutlich erweiterte Mehrspieler-Modi
- Karriere abwechslungsreicher gestaltet

SPIELSPASS

Singleplayer	**9 von 10**
Multiplayer	**9 von 10**
Grafik	**7 von 10**
Sound	**10 von 10**

87

FAZIT » Die Turntable-Fortsetzung setzt auf tollen Sound und Detailverbesserungen – Überraschungen fehlen.

Naruto Shippuden: Ult. Ninja St. 2

PS3 **360** **Action-Adventure** 12



PS3 Während Naruto durch sein Dorf läuft, fängt ihn die Kamera aus verschiedenen Winkeln ein. Das Dorf wirkt mit seinen vielen Bewohnern sehr lebendig.

Nachdem Naruto seinen besten Kumpel Sasuke an die dunkle Seite verloren hat, kehrt er mit seinem Meister Jiraiya von einer dreijährigen Trainingsreise zurück in sein Heimatdorf Konoha – immer noch fest entschlossen, Sasuke wieder zum Guten zu bekehren. Damit setzt "Ultimate Ninja Storm 2", der Anime-Vorlage entsprechend, da an, wo Teil 1 aufhörte. Kenner des Vorgängers stoßen bereits in den ersten Minuten auf die größte Neuheit: Ninja-Dörfer sind keine frei erkundbaren Areale mehr, Ihr lauft nur noch durch wenige Straßen und Gassen. Geringere Bewegungsfreiheit bedeutet aber auch mehr Leben und grafische Details auf dem Bildschirm – einfach ein Plus an Atmosphäre. Nach wie vor kauft Ihr in Shops unzählige Items (z.B. Wundsalben, Ninja-Gadgets und Power-Ups), die Euch im Kampf mal mehr, mal weniger nützen.

Im Adventure-Kleid steckt jedoch erneut ein waschechter Prügler, der sich ähnlich wie ein "Power Stone" auf einer Ebene spielt. In den Kämpfen – die Ihr im VS-Modus auch ohne das Abenteuer-Drumherum austragen könnt – entfaltet "Ultimate Ninja Storm 2" seine ganze Grafikpracht. Die Special Moves dauern oft mehrere Sekunden und beeindrucken durch dynamisch geschnittene, aufwändig inszenierte Sequenzen. Insbesondere bei den clever eingesetzten Quick-Time-Events ist das Spiel vom Anime optisch kaum zu unterscheiden. Der Einsatz von Quick-Time-Events war eine sinnvolle Entscheidung, denn anders könntet Ihr die Aneinanderreihungen von bombastischen Aktionen, wie man sie aus dem Anime kennt, gar nicht spielen. Der neue Online-Modus beschränkt sich auf 1-gegen-1-Kämpfe und fesselt Euch mit seinem Ranking-System langfristig ans Pad. *bg*



360 Klon-Power: Narutos Standard-Attacke im Großformat.



360 Per Quick-Time-Events spielt Ihr bekannte Kampfszenen nach.

Behrang Ghassemi

"SUPER"

Mit "Ultimate Ninja Storm 2" kann jeder Naruto-Fan zufrieden sein. Die Story wurde bis auf wenige, nur von Insidern zu erkennende Ausnahmen detailgetreu umgesetzt. Man merkt: Hier waren Kenner und Könner am Werk. Aber selbst Naruto-Neulinge haben aufgrund von zahlreichen Rückblenden und Zwischensequenzen ihren Spaß an der Geschichte. Der anfängliche Eindruck eines Button-Smashing-Kampfsystems trügt: Gerade in der Online-Arena steckt Ihr ohne ausgiebiges Training eine Niederlage nach der anderen ein. Das überladene Item-System und das Fehlen der In- und Outro-Musik des Anime lassen bei Teil 3 noch Raum für Verbesserungen.

Entwickler	**CyberConnect2, Japan**
Hersteller	**Namco-Bandai**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: englisch, japanisch Text: deutsch**

- Anime perfekt eingefangen
- Spieldauer über 20 Stunden
- japanische Tonspur mit Original-Sprechern wählbar
- spielt im Story-Modus mehrere Charaktere

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	9 von 10
Sound	7 von 10

80

FAZIT » Gelungene Mixtur aus Abenteuer und Prügelspiel: Präsentation, Story-Umsetzung und Spielumfang machen der Vorlage alle Ehre.

MANIAC.DE *Neues aus dem Internetz*

Verregelt



MANIAC.de ist wie eine kleine Wündertüte: Man weiß nie, was drin ist! Außer Freitagvormittag - dass dann der M! Cast erscheint, ist so sicher wie die nächste Entführung von Prinzessin Peach. Und da Videospieler Gewohnheitstiere sind, denken wir uns neue Regeln und Rubriken aus - zum Start gibt es jeden Mittwoch den "Retro-Moment der Woche", eine unterhaltsame Vergangenheitsbewältigung unseres Autoren Daniel! Und damit zur neuen Rubrik: Zwischen "Videos" und "Podcast" haben sich die "Download-Games" in die Hauptnavigation gequetscht. Ein Klick bringt Euch zu Tests und News aus der Welt von Xbox Live Aracde, WiiWare und dem PlayStation Store! Dazu kommt einmal monatlich unser exklusives "Xbox Indie Roundup" - die interessantesten XBLA-Homebrew-Games mit Video!
www.maniac.de/downloadoverview

Top 0101

Diesmal die meistgeklickten Tests auf MANIAC.de

0001	**www.maniac.de/castlevaniashadowtest** Castlevania: Lords of Shadow für PS3 und Xbox 360
0010	**www.maniac.de/quantumtest** Quantum Theory für PS3 und Xbox 360
0011	**www.maniac.de/f1test** F1 2010 für PS3 und Xbox 360
0100	**www.maniac.de/batmanbravetest** Batman: The Brave and the Bold für Wii und DS
0101	**www.maniac.de/wrctest** WRC: FIA World Rally Championship für PS3 und Xbox 360

Hinter den Kulissen

Wie entsteht MANIAC.de? Folge 4 – Technik



Ein gedrucktes Magazin ist simpel, das funktioniert seit Jahrhunderten. Jeder weiß, wie es geht und Druckmaschinen gibt es an jeder Straßenecke (und falls nicht, macht man halt Kartoffeldruck). Aber so eine Webseite ist eine ganz andere Nummer, quasi die Mondlandung unter den Medien.
Daher arbeitet das M! Games-Team mit der Hamburger Agentur TURBO D³ zusammen, bekannt für Meisterwerke wie die erste SEGA.de-Homepage (schon lange offline) oder die deutsche Lokalisierung von "DRIVER" für PlayStation (um 1999). Die dortigen Spezialisten kümmern sich rührend um den Aufbau und Erhalt der Maniac'schen Web-Aktivitäten. Nach der mühevollen Integration der neuen Rubrik in die Hauptnavigation (siehe oben) kümmert sich das Team - wie auf den Bildern zu erkennen - derzeit um die Kompatibilität zu neuen Endgeräten und die Optimierung der (bei Blog-Darstellung ja sehr beliebten) Mausrad-Navigation.

TV Superstars

PS3 Geschicklichkeit 



PS3 Am anstrengendsten ist das Laufrad in der Gameshow "Let's Get Physical": Das ständige Schütteln des Move-Controllers geht ordentlich in die Arme.

Ihr glaubt, mindestens so klug wie Daniela Katzenberger und so geschmeidig wie Jorge Gonzalez zu sein? Dann beweist bei "TV Superstars", dass Ihr das Zeug zum Fernsehpromi habt! Sonys zweite Minispiel-Sammlung für Move setzt im Gegensatz zu "Start the Party!" auf ein witziges Rahmenkonzept. Als frischgebackener Teilnehmer personalisiert Ihr Euren Avatar, indem Ihr Euer Gesicht via PlayStation Eye einscannt. Dann nehmt Ihr an sechs Shows teil, die dem gegenwärtigen Privatsenderangebot entsprungen sein könnten: Stolziert mit ausladenden Gesten über den Catwalk, werkelt wie bei "Cooking Mama" in der Promi-Küche, verausgabt Euch in Gameshows und renoviert als Heimwerker Bruchbuden. Dafür erhaltet Ihr Punkte, die Euer Ansehen steigern und Werbeangebote nach sich ziehen: Vollführt vor einem Green Screen vorgegebene Bewegungen, um einen Werbespot zu drehen, der gelegentlich eingespielt wird.

Das Rahmenprogramm mit skurrilen Charakteren (die vorgegebenen Figuren sehen jedoch wesentlich besser aus als Eure Eigenbauten) und launiger Yellow-Press-Aufmachung funktioniert prima. Dafür fehlt es den Disziplinen auf Dauer an Abwechslung, zumal sich einige davon mäßig steuern lassen: Besonders die Gestenerkennung beim Modeln oder der Hammerschwung als Heimwerkern fallen negativ auf. Trotzdem ist "TV Superstars" eine originelle Minispiel-Sammlung geworden, die für zwischendurch okay ist. *us*







PS3 Catwalk, Küche, Heimwerkerhaus: Die Schauplätze sind originell, teilweise funktionieren die Aufgaben aber schlecht.



Ulrich Steppberger

"GEHT SO"

Als furchtloser Fan diverser Reality- und Castingshows gefällt mir die Thematik von "TV Superstars", doch spielerisch überzeugt es nur bedingt: Unterm Strich sind sechs Shows einfach zu wenig. Einige davon fallen zwar umfangreich aus, andere nerven dafür mit dämlicher oder zu pingeliger Steuerung. Die Personalisierung ist ein netter Gag, aber zu eingeschränkt, wenn Ihr stets die gleichen Sprüche hört und das eingescannte Gesicht nicht besonders schön ausfällt. Obwohl "TV Superstars" in geselliger Runde mehr Spaß macht, sind diverse Disziplinen eher auf Solo-Runden ausgelegt. Schlussendlich fehlt es dem Spiel an Feintuning, um mehr als gutes Mittelmaß zu sein.

Entwickler	**Sony Cambride, England**
Hersteller	**Sony**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 6 unterschiedlich komplexe Fernsehshow-Parodien
- Eure Gesichter werden eingescannt
- humorvolle Promi-Showbiz-Inszenierung

SPIELSPASS

Singleplayer	**6 von 10**	**64**
Multiplayer	**7 von 10**	
Grafik	**7 von 10**	
Sound	**7 von 10**	

FAZIT » Witzig präsentierte Minispiel-Sammlung basierend auf TV-Klischees, der es an Umfang und Feinschliff fehlt.

Just Dance 2

Wii Geschicklichkeit 



Wii Einige Choregrafien sind auf Duette ausgelegt und sorgen für launige Interaktion zwischen den Tänzern.

Während bei "Guitar Hero" und "Rock Band" immer weniger Zocker zugreifen, feierte Ubisoft mit dem Wii-Tanzspiel "Just Dance" einen Überraschungshit: Über vier Millionen Exemplare gingen davon über die Ladentheke. Kein Wunder also, dass ein Nachfolger erscheint, und höchste Zeit, dass M! das Phänomen unter die Lupe nimmt.

"Just Dance 2" beherzigt die Losung, an einem Erfolgsrezept nichts zu ändern: Wieder dreht es sich nur darum, die Choreografie der Vortanz-Silhouetten auf dem Bildschirm möglichst gut nachzuahmen. Dabei haltet Ihr lediglich eine Remote in der Hand, deren Bewegungen gemessen werden. Klingt nach 'irgendwie herumhampeln'? So ist es auch, denn ein Zusammenhang zwischen dem, was Euch an Bewegungen vorgeführt wird und was Ihr dann daraus macht, ist selten erkennbar. Eine vernünftige Einführung gibt es ebenso wenig wie optisches Feedback (dafür fehlt eine Kamera), deshalb ist Zappeln meist genauso erfolgreich wie ernsthaftes Nachtanzen. Ein paar leidlich originelle Spielmodi sowie ein schlichtes Fitness-Programm werden ebenfalls angeboten, doch Tiefgang oder eine sinnvolle Spielmechanik bietet "Just Dance 2" nicht. *us*

DIE SONGS

Avril Lavigne – "Girlfriend"
Bangles – "Walk Like An Egyptian"
Beastie Boys – "Body Movin' (Fatboy Slim Remix)"
Benny Benassi presents "The Biz" – "Satisfaction"
Blondie – "Call Me"
Bollywood – "Katti Kalandal"
Boney M. – "Rasputin"
Charleston – "Mugsy Baloney"
Cher – "The Shoop Shoop Song (It's In His Kiss)"
Digitalism – "Idealistic"
Donna Summer – "Hot Stuff"
Elvis Presley – "Viva Las Vegas"
Fatboy Slim – "Rockafeller Skank"
Franz Ferdinand – "Take Me Out"
Harry Belafonte – "Jump In The Line"
Ike & Tina Turner – "Proud Mary"
James Brown – "I Got You (I Feel Good)"
Jamiroquai – "Cosmic Girl"
Junior Senior – "Move Your Feet"
Justice – "D.A.N.C.E."
Ke$ha – "TiK ToK"
Mardi Gras – "Iko Iko"
Marine Band – "Sway (Quien Sera)"
MIKA – "Big Girl (You Are Beautiful)"
Outkast – "Hey Ya!"
Quincy Jones & His Orchestra – "Soul Bossa Nova"
Reggaeton – "Baby Girl"
Rihanna – "S.O.S."
Snap! – "The Power"
Sorcerer – "Dagomba"
Studio Allstars – "Jump"
Studio Musicians – "Crazy In Love"
Studio Musicians – "Jungle Boogie"
Supergrass – "Alright"
The Frighteners – "Monster Mash"
The Hit Crew – "Holiday"
The Hit Crew – "Toxic"
The Jackson 5 – "I Want You Back"
The Pussycat Dolls – "When I Grow Up"
The Rolling Stones – "Sympathy For The Devil (Fatboy Slim Remix)"
The Ting Tings – "That's Not My Name"
The Weather Girls – "It's Raining Men"
Vampire Weekend – "A-Punk"
Wham! – "Wake Me Up Before You Go Go"



Ulrich Steppberger

"LAHM"

Glückwunsch an Ubisoft, denn offenbar hat man dort begriffen, wie viele Wii-Käufer ticken – ich kann es nicht verstehen: "Just Dance 2" trumpft mit einer starken Songauswahl auf, ist aber spielerisch unterdurchschnittlich. Langfristig motivierende Spielmodi sucht Ihr vergeblich und die Steuerung bleibt ein Rätsel, denn wirklich nachvollziehbar wirkt die Bewegungserkennung nicht. Für Gelegenheitsspieler, die nur ein wenig abzappeln wollen, oder angeheiterte Partygäste mag das reichen – zu Höherem taugt "Just Dance 2" aber nicht.

Entwickler	**Ubisoft, Frankreich**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 45 Songs, großteils mit Originalinterpreten
- nur die Remote wird abgefragt
- kein Karriere-Modus oder Ähnliches
- mit schlichtem Fitness-'Tagebuch'

SPIELSPASS

Singleplayer	**3 von 10**	**40**
Multiplayer	**5 von 10**	
Grafik	**4 von 10**	
Sound	**9 von 10**	

FAZIT » Primitives Tanzspiel mit schwammiger Steuerung, das dank toller Songliste immerhin als Mehrspieler-Gaudi taugt.

In the Mix featuring Armin van Buuren

Wii Musik 

Armin wer? Während DJ-Kollege David Guetta inzwischen Charthits am Fließband abliefert, ist der holländische Plattendreher eher ein Fall fürs Fachpublikum – das liebt ihn offenbar, denn der Trance-Spezialist landet bei Wahlen einschlägiger Magazine meist an der Spitze. Offenbar glaubt jemand, dass der Absatzmarkt für ein Videospiel mit seinem Namen existiert, weshalb nun nach "DJ Hero" mit "In the Mix" die zweite Plattendreher-Simulation vorliegt.

Auf dem Bildschirm seht Ihr einen Tunnel mit vier Sektoren, auf denen Songteile und Schleifen laufen. Per Nunchuk wählt Ihr ein Segment und aktiviert je nach Vorgabe Crossfader, Freestyle-Elemente, Samples oder Equalizer-Einstellungen. Die werden mit Bewegungen und Drehungen der Remote geregelt, ebenso wie die regelmäßig angeforderten Gesten: Um das Publikum zu motivieren, klatscht Ihr z.B. rhythmisch in die Hände oder werft Euch in theatralische Posen. Trefft Ihr dabei den Beat, gibt es mehr Punkte und der Multiplikator steigt, allerdings klappt die Abfrage der Bewegungen nicht immer ganz zuverlässig.

In der ebenso umfangreichen wie zähen Karriere erarbeitet Ihr Euch Anerkennung und Geld, was den Kauf besserer Ausrüstung ermöglicht und neue Auftrittsorte erschließt. Eine Rolle spielt auch die richtige Songauswahl, die auf das jeweilige Publikum angepasst werden soll – theoretisch originell, in der Praxis hören aber nur Trance-Profis bei den meisten Mixes mehr als oberflächliche Unterschiede. *us*



Wii Im Editor erstellt Ihr eigene Mixe, die auch nicht wirklich anders klingen.



Ulrich Steppberger

"GEHT SO"

Grundsätzlich finde ich es löblich, dass jemand in Konkurrenz zu "DJ Hero" tritt, auch die Steuerung hat ihren Reiz. Doch wenn Gesten wiederholt nicht richtig erkannt oder die Bewegungshinweise erst spät eingeblendet werden, nervt das. Das größte Manko ist jedoch die mangelnde Abwechslung: Die Karriere gestaltet sich trotz interessanter Ansätze langatmig und monoton und die musikalischen Werke von Herrn van Buuren klingen für Nicht-Experten ungefähr so gleichförmig wie Michael Wendlers Gesamtwerk.



Wii Zur besseren Unterscheidung werden die relevanten Tunnelsektoren farblich markiert, in der Mitte wird stets die auszuführende DJ-Aktion eingeblendet.

Entwickler	**Transgaming Studios, Kanada**
Hersteller	**Fereign Media Games**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: einstellbar**

- über 60 Tracks als Basis für Mixe
- Karriere-Modus mit Upgrade-Gedanken
- eigene Mixe erstellbar
- Steuerung setzt viel auf Gesten

SPIELSPASS

Singleplayer	**5 von 10**
Multiplayer	–
Grafik	**3 von 10**
Sound	**7 von 10**

52

FAZIT » Interessante Alternative zu "DJ Hero", die sich aber etwas holprig spielt und musikalisch sehr eindimensional ausfällt.

Super Scribblenauts

DS Denken 

Wie der Vorgänger setzt auch "Super Scribblenauts" auf die ungewöhnliche Idee, via Notizblock ein riesiges Sammelsurium an Kreaturen und Gegenständen ins Spiel zu holen, um Knobel- und Geschicklichkeitsaufgaben zu lösen. Die Fortsetzung erweitert das Konzept um ein Adjektiv-System, mit dem Ihr die Beschaffenheit Eurer Objekte festlegt. So beschwört Ihr teuflische Götter, halbe Hunde oder gesprenkelte Tomaten, um in 120 Missionen jeweils einen Stern zu finden. Darunter befinden sich spezifische Adjektiv-Missionen, in denen Ihr die Eigenschaften angezeigter Personen oder Objekte erkennen und neu kombinieren müsst, um die teils mehrstufigen Rätsel zu knacken.

Enttäuschend: Im Verlauf der Entwicklung gingen 5th Cell wohl die Ideen aus, denn sowohl die aufgesetzten Adjektiv-Knobeleien als auch die übrigen Aufgaben wirken häufig limitiert und lassen die Stärke des Vorgängers vermissen, auf vielfältige, fantasievolle Weise zum Ziel zu gelangen. Einige der Aufgaben sind weniger geistreich und anspruchsvoll als im Vorgänger, zumal ein neues Hilfesystem, das von Eurem virtuellen Geldbeutel zehrt, auf Wunsch weiterhilft – mitunter verrät es aber nur, was Ihr ohnehin längst wisst!

Besonders kreative Spieler basteln zudem im umfangreichen Editor eigene Aufgaben samt Skriptverwaltung für Aktionen oder gehen auf Achievement-Jagd. *mh*



Michael Herde

"GEHT SO"

Trotz mieser Steuerung und einer verhunzten Spielphysik habe ich "Scribblenauts" geliebt, der Nachfolger hingegen lässt mich ziemlich kalt. Zwar funktioniert die Steuerung einwandfrei und die Physik ist besser, doch zu viele gleichförmige und oft uninspirierte Knobelaufgaben langweilen schnell, zumal das Lösungsspektrum eingeschränkt ist: Soll ich etwas Süßes in einen Zaubertrank werfen, gilt zwar der offensichtliche Zucker, Sirup oder Honig sind unzulässig – witzlos! Das Adjektiv-System hat nicht durchweg sichtbare Konsequenzen und ist spielerisch eher unbedeutend. Die deutsche Anpassung mit Grammatikfehlern und nicht dargestelltem "ß" irritiert jüngere Spieler. Die Eingabehilfe für häufig benötigte Umlaute wurde dummerweise versteckt. Abseits der Mängel lockt das Spielprinzip aber immer noch mit lustigen Einfällen, die Euren Einfallsreichtum fordern.



DS Aufgabe: Gebt dem Patienten drei Tränke mit Dracheneigenschaften. Geschuppter Trank, grüner Trank, geflügelter Trank gelten nicht, man muss "Zaubertrank" schreiben.

Entwickler	**5th Cell, USA**
Hersteller	**Warner Bros.**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: einstellbar**

- 120 Levels
- Editor für eigene Herausforderungen
- zusätzliches Adjektiv-System
- Steuerung per Stylus oder Tasten
- kauft Tipps bei schweren Rätseln

SPIELSPASS

Singleplayer	**7 von 10**
Multiplayer	–
Grafik	**7 von 10**
Sound	**7 von 10**

75

FAZIT » Stärkere Steuerung, schwächere Rätsel: Maxwells zweite Knobelsammlung regt die Fantasie an, hält sie dann aber im Zaum.

Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms

Wii **Action-Adventure** 



Wii Stoßt die Lampe an, damit sich der Schattenwurf ändert: So wird ein breiter Abgrund plötzlich ganz schmal.



Wii Im Vordergrund (untere Bildhälfte) seht Ihr die echte 3D-Welt, im Hintergrund (obere Bildhälfte) die 2D-Schattendimension, in der wir uns bewegen. Hier steht ein schauriger Schattenkoloss im Weg, den wir mit dem Abbild der Kreissäge erledigen.

Ein Turm im grellen Sonnenschein. Das Licht so hell, dass es alle Objekte als scharfe Schatten an die Wand bannt. Einer von ihnen ist der Schatten eines kleinen Jungen, der von seinem Körper getrennt wurde und nun versucht, in dieser Scherenschnittwelt die Spitze des Turms zu erklimmen, weil dort sein lebloser Körper auf ihn wartet. Ein interessantes Szenario!

Ihr steuert den Schattenläufer, das Abbild des Jungen, das sich nur in der Dimension der Schatten bewegen kann. Soll heißen: Es wandelt nicht durch die dreidimensionale Welt, sondern läuft zweidimensional auf den an die Wand projizierten Schemen. Das lässt Raum für extreme Blickwinkel und optische Täuschungen in der Schattenwelt – könnte man meinen. Doch leider haben die Entwickler oft ein im wahrsten Wortsinne plattes Abbild der stofflichen Welt erschaffen. Eure Handlungsmöglichkeiten beschränken sich meist aufs Laufen und Hüpfen. Nachdem Ihr eine Klinge gefunden habt, kommt noch das Schlagen hinzu – verteidigt Euch mit simplen Schwertstreichen gegen unzählige Schattenmonster.

Leider bekämpft Ihr die vielgestaltigen Feinde nur durch simples Vorrücken, Zuhauen und dem Zurückweichen vor der Gegenattacke – in 2D. Die Schattengestalten sind zum Großteil schöne, grazile Wesen – gleich Schneeflocken oder Insekten. Doch so einfallsreich ihr Design ist, sie wirken allesamt harmlos. Überhaupt macht der Titel einen sehr kindlichen, fast naiven Eindruck.

Drehen und Schieben

Versperrt eine Wand den Durchgang, könnt Ihr meist per Remotezeiger ein bestimmtes Objekt oder die Lichtquelle selbst bewegen, um Schatten zu verschieben bzw. den Schattenwurf zu ändern und so neue Wege zu öffnen. Beispielsweise bringt Ihr eine Lampe zum Schwingen und verringert so die Distanz eines unüberwindbar erscheinenden Abgrunds (siehe Bilder oben links). So setzt sich Euer Weg durch den Turm aus Hüpfeinlagen, vielen kleinen Schalter- und Lichträtseln, zahlreichen Monsterkämpfen und willkürlich verteilten Schattenfluren zusammen. Letztere sind kurze Extra-Levels, in denen Ihr simple Denkaufgaben löst. Wer sich gut umsieht, findet auf jeder Ebene des Turms drei 'Monitoraugen' – diese benötigt man, um den Etagenausgang zu öffnen. Optional sammelt Ihr Gedächtnisfetzen des Schattenläufers – deren Inhalt ist jedoch dürftig und treibt die Geschichte nicht voran.

Darin liegt ein Hauptmanko des Spiels: Nachdem Ihr am Anfang in die stimmungs- und geheimnisvolle Welt des Schattenläufers geworfen werdet, passiert (zu) lange nichts. Ihr erklimmt stundenlang spielerisch sehr ähnliche Etagen des Turms und wartet sehnsüchtig auf einen Twist im Spielverlauf, auf weitere Zwischensequenzen, auf Story! Die dürftige Klangkulisse des Spiels und die rustikale Grafik nähren die aufkeimende Langeweile. Dass Ihr vom Garten über den Bahnhof in das Wohngebiet des Turmes kommt, seht Ihr vielleicht an den Farben der Echtwelt, in der Schattenwelt aber ändert sich nichts. Weil zwischen den Gebieten ein Aufzug fährt, könnt Ihr die Levels (auch nach dem Ende) nach nicht gefundenen Dingen durchforsten. Dies ist praktisch, da Ihr spät im Spiel Werkzeuge erhaltet, mit denen Ihr auch in tieferen Etagen neue Wege erkundet. *ms*



"GEHT SO"

Matthias Schmid

Kann nicht mal etwas passieren? Dieser Satz beschreibt das Gefühl, das ich lange Zeit während des Spielens hatte. Die anfängliche Neugier wich mangels Story und Veränderungen bei Leveldesign und Aufgabenstellung der Langeweile. Wer argumentiert, dass dies die Atmosphäre des Titels ausmacht, will wohl nicht zugeben, dass die Entwickler über weite Strecken etwas falsch gemacht haben. Die Grafik, obgleich an "Ico" angelehnt, ist gezeichnet von groben Modellen und Kantenflimmern – sie gefällt aufgrund der stimmungsvollen Farbpalette dennoch. Rätseltechnisch fühlte ich mich nett unterhalten, doch Segas poppiger PSP-Perspektiv-Knobler "Crush" bot bessere Kopfnüsse. Die griffige Steuerung und die Tatsache, dass die Komplexität der Levels und Rätsel im letzten Spieldrittel spürbar anzieht, retten dem sympathischen Titel das Prädikat 'empfehlenswert'.

Entwickler	**Hudson, Japan**
Hersteller	**Konami**
Termin	**im Handel**
Preis	**35 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: einstellbar**

- Gewicht Eures Schattens = Lebensenergie
- Aufleveln durch Erledigen von Feinden
- keine Sprachausgabe
- Schattenflure im Menü einzeln wählbar
- knapp 10 Stunden Spielzeit
- wenige freischaltbare Waffen

SPIELSPASS

Singleplayer	**7 von 10**
Multiplayer	**–**
Grafik	**6 von 10**
Sound	**5 von 10**

70

FAZIT » Flott spielbarer, aber eintöniger Mix aus Hüpfen, Hauen und Knobeln. Bei den Lichträtseln wird viel Potenzial verschenkt.





Wii Zeigt Ihr mit der Remote auf den Schirm, kennzeichnet eine kleine Fee Punkte, an denen Ihr Objekte bewegen könnt (links). Die Schattenflure (rechts) beschränken sich fast ausschließlich auf Hüpfeinlagen und Perspektiv-Dreh-Spielchen.

NBA 2K11



PS3 360 Wii Sport

Ist es ein Vogel? Ist es ein Flugzeug? Nein, es ist Michael Jordan auf dem Weg zu einem weiteren krachenden Slamdunk! 'His Airness' – zweifelsohne der berühmteste und erfolgreichste Basketballer aller Zeiten. Jetzt kommen auch jüngere Semester, die nur noch mit Kobe Bryant und LeBron James etwas anfangen können, in den Genuss, mit der legendären Nummer 23 zum Korb zu fliegen. In "NBA 2K11" dreht sich alles um die Karriere des Ausnahmesportlers mit der heraushängenden Zunge. Zunächst stellt Ihr Euch in zehn Schlüsselspielen aus Jordans Laufbahn bestimmten Herausforderungen. Habt Ihr diese recht anspruchsvollen Tests bestanden, schaltet Ihr einen speziellen Jordan-Karriere-Modus frei.

Abseits der großen Fußstapfen von 'His Airness' finden sich viele weitere Neuerungen, welche die Herzen von NBA-Fans höher schlagen lassen. Zusätzlich zu einem neuen intuitiven Dribbel- und Wurfsystem wurde die KI deutlich überarbeitet. Besonders die Defensive arbeitet effektiver. Angriffe müsst Ihr nun genau planen, nur wirklich sichere Schusspositionen führen zu Punkten. Unbedachte Pässe in die Spitze fangen die Gegner gnadenlos ab. Hier schummelt Euer virtueller Widersacher jedoch oft, denn mit dem Rücken zum Passgeber macht normalerweise auch der beste Spieler keine Interception. Eine Schwäche zeigt die KI bei rollenden Bällen, die nur langsam aufgehoben werden. Ältere Fans freuen sich über eine Auswahl legendärer Teams aus den 1980ern und 1990ern.

Auf der PlayStation 3 navigiert Ihr das Geschehen alternativ mit Move- und Navigationscontroller. Freiwürfe gelingen dank der natürlichen Wurfbewegung der Hand besser, für den normalen Spielablauf ist die Bewegungssteuerung zu langsam und zu kompliziert. *tk*



Tobias Kujawa

"SUPER"

Der Einstieg in "NBA 2K11" fällt schwer, denn die neue KI verzeiht selbst auf der niedrigsten Schwierigkeitsstufe keine Fehler. Hat man sich daran gewöhnt, offenbart sich aber die beste Basketball-Simulation aller Zeiten. Präsentation, Sound, Spielgefühl – Take 2 punktet in jeder Disziplin. Nur online sorgen Ruckler ab und an für Probleme.

Entwickler	**Visual Concepts, USA**
Hersteller	**Take 2**
Termin	**im Handel / 26.11. (Wii)**
Preis	**ca. 60 Euro**

Unterstützt » **bis 10 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: deutsch**

- » umfassender Michael-Jordan-Modus
- » **PS3 vs. 360:** Move-Unterstützung auf PS3, aber auch dezent schwächere Grafik

SPIELSPASS 88

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » Basketball wie im Fernsehen und Kontrolle wie auf dem Platz: "NBA 2K11" ist der Michael Jordan unter den Sportspielen.



PS3 Wenn Michael Jordan zum Korb zieht, staunen die Gegner.



360 Die neue Defensiv-KI deckt Mitspieler und Passwege gut ab.

Professor Layton und die verlorene Zukunft



DS Denken 

Zum dritten Mal begleiten DS-Gehirnakrobaten den britischen Knobel-Professor Layton und seinen jungen Assistenten Luke bei einem rätselhaften Fall. Es geht um "Die verlorene Zukunft" und die Frage, was eine explodierende Zeitmaschine mit dem Niedergang des futuristischen London zu tun hat. Das denkende Duo reist deshalb vor und zurück durch die Zeit und klaubt sich wie gewohnt Hinweise zusammen. Die Spielmechanik hat sich nicht geändert: Wie bei den Vorgängern tippt Ihr Euch per Stylus durch gezeichnete Umgebungen, sucht sie nach Münzen ab und beginnt Gespräche mit Passanten. Die sind meist Plaudertaschen, rücken ihre Informationen aber erst heraus, wenn Ihr eines der zahlreichen Rätsel löst. Von Logikfragen über Rechenaufgaben bis zu optischen Täuschungen und Schiebepuzzles ist wieder die ganze, teils ganz schön knifflige Puzzle-Schar auf dem Modul. Der Frustvermeidung haben sich die Entwickler doppelt gewidmet: Nun könnt Ihr neben den drei gewohnten Hinweisen für zwei Hilfemünzen einen zusätzlichen 'Supertipp' erwerben, der die Auflösung besonders leicht macht. Natürlich hat der Professor im Handgepäck wieder liebgewonnene Extras wie drei Minispiele, bei denen Ihr Bilderbücher mit Stickern füllt, einen Papagei über Trampolins hüpfen lasst oder das 'Layton-Mobil' mit Richtungspfeilen gen Ziel leitet.

Überraschend oder revolutionär ist das zweifelsohne nicht, doch daran sollte sich niemand stören: Die Mischung aus bekömmlichen Rätselhappen und interessantem Abenteuer geht ein weiteres Mal auf. *us*



Ulrich Steppberger

"SUPER"

Professor Layton ist wie ein guter Freund, der einen einmal im Jahr besucht: Er bleibt ganz der Alte und man freut sich, wenn er wieder da ist. "Die verlorene Zukunft" setzt gelungen auf die Abenteuer-Rätsel-Mischung und hält das gewohnt hohe Niveau. Die neue Geschichte ist für mich nicht ganz so reizvoll wie die des Vorgängers, doch dafür gibt es mehr Rätsel und bessere Minispiele.

Entwickler	**Level-5, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- » über 165 Rätsel plus Download-Nachschub
- » 3 frische Minispiele mit Tiefgang
- » viele voll animierte Storysequenzen
- » Spielwelt etwas umfangreicher als bisher

SPIELSPASS 85

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » Reizvolles Knobel-Abenteuer mit großem Umfang und viel Pfiff, das wohlweislich auf Experimente verzichtet.





DS Verschieberätsel und mathematische Logikknobeleien sind nur ein kleiner Teil des umfangreichen Layton-Grübel-Spektrums.

Shaun White Skateboarding

PS3 360 Wii PSP DS Sport



360 Der Silver Surfer lässt grüßen: "Shaun White Skateboarding" pfeift auf Realismus – Rails lasst Ihr aus dem Nichts entstehen.



"LAHM"

Stefan Stöckmann

Wie habe ich mich auf "Shaun White Skateboarding" gefreut. Als Tony-Anhänger der ersten Stunde hatte ich die Hoffnung, dass der Titel das erkaltete Funsport-Feuer wieder entfacht. Was Ubisoft aber auf Xbox 360 und PlayStation 3 abgeliefert hat, enttäuscht mich in fast jeder Hinsicht. Könnte ich über quälend lange Ladezeiten noch hinwegsehen, so ist der Spielablauf einschläfernder als warme Milch mit Honig. Wenn ich immer wieder die gleichen Aufgaben erfüllen muss und nach fünf Stunden Spielzeit noch weitere Tutorials auftauchen, komme ich mir veralbert vor. Dabei bietet das levelverändernde Flow-Feature doch so viel Potenzial. Umso erfreulicher, dass ich mit der Wii-Fassung viel Spaß hatte: Die Präsentation ist stimmiger, der Spielverlauf durch den kurzweiligen Arcade-Ansatz klarer strukturiert und dank eingängiger Steuerung gelingen mir auch längere Combos.

Jahrelang war virtuelles Skateboarden mit einem Namen verbunden: Tony Hawk. Doch spätestens im vergangenen Jahr stürzte sich der König mit seinem gewagten Skateboard-Controller selbst vom Thron und hinterließ eine große Funsport-Lücke. Füllen möchte diese Shaun White, der sich bislang eher auf dem Snowboard einen Namen machte, aber auch auf vier Rollen schon einige prestigeträchtige Wettbewerbe gewonnen hat.
"Shaun White Skateboarding" fängt vielversprechend an: Ihr startet als Mitarbeiter des sogenannten 'Ministeriums' in der Stadt New Harmony. Hier regiert nicht nur Euer Arbeitgeber mit strenger Faust, sondern auch die optische Eintönigkeit – Stadt und Einwohner sind in tristen Grautönen gehalten. Spaß und Kreativität werden hier nicht geduldet. Nachdem Euch Shaun White, der als Staatsfeind Nummer 1 eingebuchtet wurde, aus Eurem Dämmerzustand befreit und mit einem Skateboard ausgestattet hat, beginnt der Kampf gegen das Ministerium. Eure Aufgabe ist es, New Harmony wieder mit Farbe und Leben zu füllen. Statt auf einen Pinsel greift Ihr hierzu auf Euren 'Flow' zurück.

Ich mache mir die Welt...

Der Flow lässt sich durch erfolgreiche Tricks in drei Stufen aufleveln. Während Ihr anfangs öde Mauern in geschwungene, bunte Rails verwandelt, verändert Ihr auf der höchsten Stufe ganze Landschaften oder Gebäude. Da dies ausschließlich an vorgegebenen Stellen passiert, hält sich die kreative Freiheit, die Euch das Spiel suggeriert, stark in Grenzen.

Unabhängig von Eurem Flow greift Ihr zusätzlich (ebenfalls fast nur an vorgegebenen Stellen) in die Levelarchitektur ein. Dann lasst Ihr Rails oder Straßen aus dem Nichts entstehen und in den Himmel wachsen, um an vorher unerreichbare Orte zu gelangen.

So ambitioniert die Rahmenbedingungen ausfallen, so uninspiriert und eintönig ist die Missionsstruktur. Im Verlauf der etwa achtstündigen Geschichte arbeitet Ihr gerade einmal eine Handvoll unterschiedlicher Aufgabenstellungen ab, die sich permanent wiederholen. Teilweise müsst Ihr gar viermal hintereinander die gleiche Aufgabe erledigen.

Die meiste Zeit seid Ihr damit beschäftigt, Eure Flow-Balken zu füllen, um daraufhin ein bestimmtes Objekt zu verändern. Den Rest verbringt Ihr damit, in den teils unübersichtlich gestalteten Levels (New Harmony besteht aus vier zusammenhängenden Gebieten, die Ihr nacheinander freischaltet) den Weg zum nächsten Ziel zu finden.

Jump'n'Run trifft Board

Viel zu selten werden Euch Aufgaben gestellt, in denen ausdrücklich Eure Fähigkeiten auf dem Brett abgefragt werden. Neben Sammel- und Zerstörungsmissionen müsst Ihr lediglich in den alternativen Nebeneinsätzen beispielsweise innerhalb eines Zeitlimits eine gewisse Anzahl von Grab-Tricks schaffen. "Shaun White Skateboarding" fühlt sich daher oft eher nach einem Jump'n'Run als nach einem Skateboard-Spiel an. Da kann die nette Idee, dass Ihr Euch durch verdiente Erfahrungspunkte neue Tricks kauft, auch nicht mehr viel retten.

Bei der Steuerung versucht der Titel den Spagat zwischen Arcade und Simulation. Ollies, Grabs und Flip-Tricks löst Ihr ähnlich wie in EAs "Skate" mit dem rechen Stick aus. Längere Combos gelingen Euch mit dieser Steuerung nur selten, denn die wirkt, wie auch der Rest des Spiels, selbst mit viel Übung unausgereift.

Ein völlig anderes Bild bietet sich auf Wii: Hier ist "Shaun White Skateboarding" auf Arcade-Spaß getrimmt und erinnert mit klar voneinander getrennten Levels – mit sieben Aufgaben pro Welt – stärker an die alte "Tony Hawk"-Reihe. *st*



360 Durch gelungene Tricks bringt Ihr im Spielverlauf wieder Farbe in die graue Welt.



Wii Die Wii-Version ist im Comic-Stil gehalten und erinnert an ältere "Tony Hawk"-Titel.

Entwickler	**Ubisoft Montreal**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**ca. 60 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

» guter, rockiger Soundtrack
» spielt mit den Gesetzen der Physik...
» ...allerdings nur an vorgegebenen Stellen
» 4 Multiplayer-Modi (on- und offline)
» Balance-Board-Unterstützung auf Wii

SPIELSPASS

Singleplayer	5 von 10	PS3 / 360
Multiplayer	6 von 10	**61**
Grafik	7 von 10	
Sound	8 von 10	
Singleplayer	7 von 10	Wii
Multiplayer	6 von 10	**75**
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » Eintöniges Boarden mit netten Ansätzen und verschenktem Potenzial auf Xbox 360 und PS3, Arcade-lastiges Vergnügen auf Wii.

WWE SmackDown vs. RAW 2011

PS3 **360** **Wii** **PSP** Sport 16



360 Dank Havok-Physics-Engine fliegen Eure Gegner noch brachialer durch Tische. Bruchstücke bleiben auf dem Ringboden liegen, können aber nicht verwendet werden.

Jedes Jahr steigt ein neues "SmackDown vs. RAW" in den Ring und erklärt sich mangels Konkurrenz selbst zum Champion. Große Neuerungen sind in der Serie seit einiger Zeit Mangelware und auch der aktuelle Teil unterhält Wrestling-Fans zwar wieder gut, Jubelarien bleiben jedoch aus.

Im Ring begegnen Euch über 70 Superstars und Diven, die aufgrund der veralteten Engine nicht gerade taufrisch aussehen. Die Animationen wirken steif und die Texturen verblassen im Vergleich zur hauseigenen "UFC Undisputed"-Marke. Den Backstage-Bereich erkundet Ihr im 'Road to Wrestlemania'-Modus nun selbst, dort beginnt Ihr auch Fehden und löst Ereignisse aus. Hier beschleicht einen das Gefühl, in einem Actionspiel der späten 1990er gelandet zu sein, so klotzig und lieblos ist die Umgebung.

Für eine frische Brise sorgt die 'WWE Welt'. Dieses Feature bietet einen WWE-Kalender mit vorgegebenen Matches und Events. Die Besonderheit: Das Spiel merkt sich Eure Kämpfe und schmiedet aus den Ergebnissen neue Geschichten und Ereignisse. So kann es sein, dass bei einem Exhibition-Match plötzlich ein



Wii Mark Henry wird von Vladimir Kozlov auf die Spindordnung hingewiesen.

weiterer Gegner in den Ring stürmt, den Ihr in letzter Zeit oft in die Mangel genommen habt. Neben einer leicht veränderten, simplen Steuerung spielt die Physik eine größere Rolle. Dank Havok-Physics-Engine brechen Tische realistisch und Stühle verschwinden nach mehrfachem Gebrauch nicht mehr, sondern verursachen Schaden, wenn man nach einem Wurf auf ihnen landet.

Die Wii-Version bietet ebenfalls den 'WWE Welt'-Modus und die frei begehbaren Backstage-Bereiche. Die Steuerung funktioniert mit Remote und Nunchuk ordentlich, für taktische Kämpfe ist aber ein Classic-Controller ratsam. Leider werkelt auch hier die gleiche verstaubte Engine, die schon in den Vorgängern veraltet war. *tk*



Tobias Kujawa

"GEHT SO"

Keine Frage, auch das neue "SmackDown vs. RAW" sorgt wieder für Begeisterung, besonders mit mehreren Leuten am gleichen Bildschirm. Durch das 'WWE Welt'-Feature reagiert das Spiel außerdem auf alles, was ich mache, und bietet so Abwechslung und Spannung bei jedem Match. Ich habe trotzdem das Gefühl, den gleichen Titel wie die Jahre zuvor in der Konsole zu haben. Besonders beim begehbaren Backstage-Bereich kam ich mir verschaukelt vor: Leere Gänge, eine hampelige Kamera und mit Texturen beklebte Klötze, die Getränkeautomaten und Kisten darstellen sollen – in welchem Jahr leben wir noch mal?

Entwickler	**Yuke's, Japan**
Hersteller	**THQ**
Termin	**im Handel**
Preis	**ca. 60 Euro**

Unterstützt » **bis 12 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: deutsch**

- neue Physik-Engine
- 'WWE World'-Modus simuliert das WWE-Jahr und baut Eure Matches ein
- Grafik und Animationen gehören langsam zum alten Eisen

SPIELSPASS

PS3 / 360		
Singleplayer	8 von 10	**82**
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	8 von 10	

Wii		
Singleplayer	7 von 10	**81**
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » Signifikante Neuerungen gibt es in diesem Jahr nicht und der Grafikmotor stottert – Spaß macht es trotzdem.

EA Sports MMA

PS3 **360** Sport 18



PS3 Der Bodenkampf spielt bei MMA eine große Rolle. Entweder schlagt Ihr den Gegner bewusstlos oder Ihr setzt einen Aufgabegriff an.

Mit "UFC 2009 Undisputed" kam der in Deutschland harsch kritisierte Vollkontaktsport Mixed Martial Arts (MMA) in der aktuellen Konsolengeneration an. Jetzt hat auch EA die Zeichen der Zeit erkannt und versucht, mit "EA Sports MMA" ein Stück vom Sandsack-Kuchen abzubekommen. Die UFC-Riege fehlt im Aufgebot, stattdessen stellen die Strikeforce-Liga und andere Organisationen ihre Athleten zur Verfügung.

In den Verbänden, die Ihr im umfangreichen Karriere-Modus besucht, wird nach unterschiedlichen Regeln gekämpft. In einigen Ligen dürft Ihr zum Beispiel den Kopf Eures Gegners mit Tritten malträtieren, während dieser am Boden liegt.

Ihr schlagt Euch entweder mit einer an "Fight Night" angelehnten Sticksteuerung oder per Knopfdruck. Leider merkt sich das Spiel Eure Kommandos zu lange. Das bestraft einerseits Buttonklopfer, andererseits passiert es auch bei umsichtiger Nutzung, dass Euer Alter Ego eine ausufernde Animation zu viel ausführt, während Euer Gegner schon woanders ist. Ärgerlich für eine Simulation, bei der eine unbedachte Aktion zur Niederlage führen kann.



PS3 Zuerst trainiert Ihr fleißig, danach nehmt Ihr Videos von Euren Siegen auf.

Besonders motivierend ist der Online-Modus. Durch gute Ergebnisse und selbst angefertigte Kurzvideos, die vor Eurem Einmarsch gezeigt werden, qualifiziert Ihr Euch für coole Live-Übertragungen, die professionell kommentiert und archiviert werden.

Grafisch überzeugt "MMA" dank detaillierter Kämpfer, wirklich beeindruckend sind die animierten Muskelkontraktionen unter der Haut. Beim Trefferfeedback liegt die Konkurrenz vorne: Schwere Schläge bei "UFC 2010" tun selbst beim Zuschauen weh. Bei "MMA" erinnern sie eher an Trainingsstunden gegen gefühllose Punching-Bälle. *tk*

Tobias Kujawa

"GUT"

Ein zugängliches Steuerungsschema, frühe Titelkämpfe, viel Abwechslung im Karriere-Modus und simpel erklärte Trainingssessions machen MMA-Neulingen den Einstieg leicht. Sollte es eine stabile Fanbasis geben, werden die Live-Übertragungen zu einer motivierenden Belohnung für engagierte Sportler und Filmemacher. In Sachen Trefferwirkung und Atmosphäre hat die "UFC"-Reihe aus dem Hause THQ aber die Nase vorne. Auch die Nachhaltigkeit der Eingaben nervt mitunter. Im Nachteil sind PS3-Spieler mit Controller ohne Rumble-Funktion: Positionswechsel Eurer Gegner am Boden werden nämlich nur durch Pad-Rüttler angekündigt.

Entwickler	**Electronic Arts, Kanada**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**ca. 60 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (online), Text: einstellbar, Sprache: englisch**

- einsteigerfreundlicher als "UFC 2010"
- motivierender Online-Modus mit dem Ziel, live vor der Internetgemeinde zu kämpfen
- Abwechslung durch variable Regeln

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**80**
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » "MMA" hebt sich durch Online-Fokussierung und simplere Steuerung von der Hardcore-Konkurrenz ab.

FIFA 11 vs. PES 2011

Tausende Fußballspieler treten seit einem Monat online den virtuellen Rasen kaputt. In welchem Sechzehner ist das Gras grüner?

Spiel	**FIFA 11**
Entwickler	**Electronic Arts, Kanada**
Hersteller	**Electronic Arts**
System	**PS3 / 360**
Hauptspiel	**89% (Test in M! 11/10)**

Spiel	**Pro Evolution Soccer 2011**
Entwickler	**Konami, Japan**
Hersteller	**Konami**
System	**PS3 / 360**
Hauptspiel	**89% (Test in M! 11/10)**

ONLINE-CHECK



360 "FIFA 11": In 'Ultimate Team' sammelt Ihr nach und nach Eure Traummannschaft zusammen. Kaká, Iniesta und Rooney in einem Team? Kein Problem!



360 "PES 2011": Mit der Standardaufstellung ist nicht an die Meisterschaft zu denken. Hobby-Manager müssen kräftig investieren, denn Ivarov & Co. sind nicht konkurrenzfähig.

Für viele Ballsport-Fans bestimmt der Online-Modus der Fußballsimulation ihrer Wahl die Freizeit für die nächsten zwölf Monate. Da ist es natürlich wichtig, dass man für sich das optimale Spielerlebnis herauspickt. Wir sagen Euch, wo die Stärken der beiden Kontrahenten liegen.

Ultimativ...

"FIFA 11" punktet auch in diesem Jahr mit einer starken Verbindung, Einbrüche in der Bildrate sind die absolute Ausnahme. Häufig treten dafür Spielabbrüche von frustrierten Spielern auf, die beim ersten Gegentreffer direkt aufgeben. Bestraft wird diese Vorgehensweise nur, wenn auch wirklich klar ist, dass das Spiel nicht aufgrund von Verbindungsproblemen abbrach. Dann wird Euch mindestens ein 3:0 Sieg gutgeschrieben, bei höheren Führungen bekommt Ihr das entsprechende Ergebnis. Wer sich vor Spielverderbern schützen will, grenzt die Suche nach Gegnern manuell ein. Erfreulich ist das Comeback von 'Ultimate Team', das im November über Xbox Live und das PlayStation Network bereitgestellt wird. In diesem Jahr ist der motivierende Spielmodus, der sich um das Sammeln von Spielern und die optimale Aufstellung Eures Teams dreht, sogar kostenlos. Falls Eure Konsole mal nicht in Reichweite ist, nehmt Ihr via PC im Internet weiterhin an Transfers und Tauschhandeln teil.

...oder meisterhaft?

Konami hat die Meisterliga modifiziert und schickt Euch jetzt auch online auf die Jagd nach dem ultimativen Meisterschaftsteam. Ihr beginnt dabei mit der Meisterliga-Standardaufstellung und bekommt Startkapital an die Hand. Durch erfolgreiche Online-Matches stockt Ihr Euer Konto auf und kauft mit dem Geld bessere Spieler. Der Wert der Athleten orientiert sich daran, wie häufig sie nachgefragt werden. Christiano Ronaldo führt momentan mit gut 10 Millionen Euro die Rangliste an. Zum Vergleich: Ihr verfügt zu Beginn über ein Gesamtvermögen im Wert von einer halben Million Euro, pro Sieg nehmt Ihr anfangs etwa 50.000 Euro ein. Die Kunst besteht darin, junge Talente zu entdecken, bevor es alle anderen tun, und sie nachher für viel Geld abzugeben. Leider lässt die Stabilität des Netzwerkcodes mal wieder zu wünschen übrig, häufige Einbrüche in der Bildrate sind die Folge und ein flüssiger Spielablauf meist Glückssache.

"PES 2011" hat mit der Online-Meisterliga ein heißes Eisen im Feuer. Die Freude über gelungene Transfers, die ersten Topspieler in den eigenen Reihen und früh entdeckte Jungstars übertrifft einen normalen Sieg bei weitem. Der Platzhirsch "FIFA 11" reicht aber mit 'Ultimate Team' ein ähnliches Feature nach, das mit dem Sammelkartenaspekt für zusätzliche Überraschungen und Spannung sorgt. Die Möglichkeit, mit elf echten Menschen in einem Team zu spielen, und durchweg stabile Online-Matches machen die kanadische Fußballsimulation attraktiver als das japanische Pendant. Einziges Manko, das aber nur Gebrauchtkäufer betrifft, ist EAs kostenpflichtiger Online-Pass. *tk*

»MEISTENS BESCHWEREN SICH NUR DIE VERLIERER«

Im Rahmen der "PES 2010"-WM auf Mallorca trafen wir Shingo 'Seabass' Takatsuka und John Murphy, den Team Leader vom europäischen PES-Team, zum Interview.

M! Games: "Call of Duty: Modern Warfare" hat mit seinem Auflevelsystem und den Belohnungen das Genre der Online-Shooter revolutioniert. Könntet Ihr Euch ein solches System auch bei "PES" vorstellen?

John Murphy: Wir haben im letzten Jahr beim japanischen "Winning Eleven" kostenpflichtigen DLC zur Verfügung gestellt. Allein das löste eine Welle von Beschwerden aus. Spieler, die den DLC nicht kauften, kamen sich plötzlich benachteiligt vor. Insofern ist es schwer vorstellbar, manche Spieler zu belohnen, weil sich das stark auf die Spielbalance auswirkt.

Die größte Herausforderung bei "PES 2011" war...

Takatsuka: In puncto Spielmechanik war der härteste Brocken die Verbesserung der künstlichen Intelligenz der Verteidiger. Im Optimalfall sind deine Mitspieler so schlau, dass du die Möglichkeit, sie per Knopfdruck manuell wohin zu schicken, gar nicht benötigst. Generell betrachtet, war die Serie vielen Spielern zu arcadelastig geworden. Das wollten wir nicht auf uns sitzen lassen – insofern war unser oberstes Ziel, wieder mehr in Richtung Simulation zu gehen.

Wir könnten uns aber auch eine Spaßbolzerei mit Superschüssen als "PES"-Ableger vorstellen...

Takatsuka: So ein "PES" würde ich jedenfalls gerne machen.

Murphy: Dann aber bitte nicht wie bei diesem besch... äh... erfolglosen Fußballspiel von Ubisoft. Aber im Ernst: Ich glaube, die "PES"-Fans würden uns lynchen, wenn wir eine reine Arcade-Kickerei machen würden.

In "FIFA 11" ist diesmal der Torhüter steuerbar. Bald auch im nächsten "PES"?

Murphy: Kann sein – wenn sich dieses Feature als gut erweist, könnten wir etwas Ähnliches in "PES" übernehmen. Allerdings frage ich mich schon, wer wirklich über 90 Minuten zwischen den Pfosten stehen will...



Shingo 'Seabass' Takatsuka und John Murphy stellen sich auf Mallorca den Fragen der Fußball-Experten.

Das sehr sensible Elfmeterschießen in "PES 2011" kommt bei vielen Spielern nicht gut an...

Murphy: Meistens beschweren sich aber nur die, die gerade ein Elfmeterschießen verloren haben.

Takatsuka: Unsere Herangehensweise war, dass wir ein wirklich neues System haben wollten. Bei diesem gibt es noch Probleme. Sollte es uns nicht gelingen, das System so weit zu verbessern, dass wir damit rundum zufrieden sind, dann werden wir es wieder verwerfen.

Alan Wake: Der Schriftsteller

Ein letztes Mal geht es mit dem Autoren auf eine mysteriöse Tour: Kriegt das zweite Download-Kapitel die Kurve und findet die Geschichte um Alan Wake ein Ende? M! folgt den Spuren.

Entwickler	**Remedy, Finnland**
Hersteller	**Microsoft**
System	**360**
Preis	**7 Euro**
Hauptspiel	**85% (Test in M! 07/10)**

Die Geschichte von "Alan Wake" neigt sich dem Ende zu – zumindest steht fest, dass "Der Schriftsteller" erst einmal die letzte Download-Episode des düsteren Abenteuers bleibt. Eine weitere Fortsetzung ist angesichts der nicht gerade berauschenden Verkaufszahlen von Teil 1 unwahrscheinlich.

Trotz der kurzen 'Was bisher geschah'-Zusammenfassung zu Beginn solltet Ihr sowohl Hauptspiel als auch den ersten Download "Das Signal" gespielt haben, um die Story schätzen zu können. Denn obwohl erneut regelmäßig gekämpft wird, steht diesmal die Geschichte im Mittelpunkt, die sich häufig auf vergangene Erlebnisse bezieht. Besonders eine Sequenz, die an ein gigantisches surreales Hamsterrad erinnert, entfaltet erst dann ihre volle Wirkung, wenn Ihr die ganzen Anspielungen darin versteht.

Wie gehabt, stapft Ihr durch ein düsteres, alternatives Bright Falls und löst ein paar unkomplizierte Rätsel oder erledigt Schattenfeinde. Eine zentrale Rolle spielen in der Luft schwebende Worte, die Ihr mit der Taschenlampe anstrahlt, um sie in echte Objekte zu verwandeln. So materialisiert Ihr z.B. Explosionen ('boom'), um anstürmende Gegner zu paralysieren, oder lasst auf einer wackligen Brücke den Boden wegbrechen – einige einfallsreiche Sequenzen sorgen für überraschend viel Abwechslung.

In rund zwei Stunden seid Ihr beim etwas unspektakulären Finale angelangt. Auf dem Weg dorthin werden aber die meisten Fragen rund um Alan Wakes Situation befriedigend aufgeklärt und ein möglicher Einstieg zu "Alan Wake 2" vorbereitet – sofern dieses jemals Realität werden sollte. *us*



"GUT"

Ulrich Steppberger

Nach dem etwas zu kampflastigen "Signal" empfinde ich "Der Schriftsteller" als gelungenen Abschluss von "Alan Wake". Der Fokus auf die Story funktioniert dank intelligenter Inszenierung, einigen überraschend cleveren Sequenzen und klugen Referenzen auf bisher erlebte Geschehnisse prima, zumal tatsächlich Antworten zu noch offenen Fragen gegeben werden. Der Einsatz der Leuchtworte ist durchdacht und macht einige Kämpfe spannender als erwartet – so verabschiedet sich "Alan Wake" würdig.



360 Die Macht des geschriebenen Wortes steht wieder im Mittelpunkt: Strahlt die Buchstaben an und es passiert etwas.



360 Auf Eurem albtraumhaften Weg trefft Ihr bekannte Gesichter, die Euch meist an den Kragen wollen.



Explosionade



360 Mit dem Mech durch die Abwasserkanäle: Die nahe Ansicht zeigt mehr Details, für bessere Übersicht wechselt Ihr in die entfernte Perspektive.



Mommy's Best Games gehören zu den Indie-Veteranen auf der Xbox 360: Das ausgezeichnete Jump'n'Shoot "Weapon of Choice" gab es zum Start des Indie-Games-Kanals, danach folgte das skurrile "Shoot 1up" und nun die Häppchenballerei "Explosionade". In einem Exoskelett-Mech macht Ihr Euch auf den Weg durch Dutzende Untergrundkammern. Die sind in der Regel bildschirmgroß, mit ein paar Plattformen versehen und von Gegnern bevölkert. Ballert diese mit Raketen und Roll- oder Klebeminen weg. Letztere eignen sich auch vorzüglich, um Barrieren zu entfernen. Für Punktesammler liegen Goldbarren herum, die teilweise knifflig zu erreichen sind – ein Glück, dass der Mech mit seinen Sprungdüsen mobiler ist, als das träge Lauftempo erahnen lässt. Dank gelungener Animationen und schräger Rahmenhandlung ist "Explosionade" ein idealer Zwischendurch-Happen. *us*

Entwickler	Mommy's Best Games, USA
Preis	1 Euro
6 Spielspaß	

Mit PS3-Zombies unterwegs

SPIELE • Das kleine finnische Entwicklerteam Housemarque tüftelt seit Längerem am apokalyptischen Actiontitel "Dead Nation": In dessen Welt wimmelt es durch einen Virus von Untoten, nur Ihr seid anscheinend immun – Grund genug, loszuziehen und dem Zombievolk mit der Bleispritze einzuheizen. Kameraperspektive, Inszenierung und Steuerung erinnern überraschend stark an "Lara Croft": Ihr seht Eure Helden von weit entfernt, genießt dafür aber viel Übersicht. Feinde erkennt Ihr trotzdem nicht so leicht, weil das Szenario düster ausfällt – vor allem Zocker mit kleinen Glotzen wird dies nicht erfreuen. Die wilde Ballerei spielt sich dynamisch und kann auch zu zweit angegangen werden.

Ob auch in Deutschland, bleibt fraglich: "Dead Nation" ist nicht allzu blutig, aber doch ein 'ab 18'-Kandidat – und solche Spiele stellt Sony selten bei uns online... *us*



PS3 Im Kampf gegen die Untoten seid Ihr nicht allein: Verbündet Euch on- oder offline mit einem Partner.

Shin'en gibt Vollgas

SPIELE • Nach hochkarätiger Knobelkost ("Art of Balance") und feinem Jump'n'Run ("Jett Rocket") nehmen die Münchener Codekünstler von Shin'en für ihren nächsten WiiWare-Titel das Rennspiel-Genre ins Visier. "FAST Racing League" hat unverkennbar "Wipeout" zum Vorbild, fügt aber eine ordentliche Prise "Ikaruga" hinzu: Ihr wechselt mit Eurem Gleiter zwischen hellen und dunklen 'Phasen', um korrespondierende Elemente der futuristischen Strecken zu nutzen und so z.B. an der Decke zu fahren, gewaltige Sprünge zu machen oder einen saftigen Turboschub zu aktivieren. Mit zahlreichen Ligen, Kursen, Splitscreen-Unterstützung und flotten 60 Bildern pro Sekunde klingt "FAST" vielversprechend. Voraussichtlich im Dezember stehen WiiWare-Piloten an der Startlinie. *us*



360 Endlich ein würdiger Nachfolger für "F-Zero GX"?: "FAST" lässt auf jeden Fall grafisch viele Vollpreisrennspiele alt aussehen.

Pixel-Kracher kommt als mini

SPIELE • Die kleine Bitmap-Katze Pixel kommt ganz schön herum: Ihr Debüt feierte sie im spaßigen Xbox-Live-Indie-Game "Arkedo Series 03 – Pixel", dann tauchte sie auf dem iPhone in "Pix'n Love Rush" auf. Das schafft demnächst den Sprung auf die Sony-Konsolen und wird als mini für PS3 und PSP erscheinen: In 5-minütigen Runden wuselt Ihr durch eine Zufallsauswahl aus 125 abwechslungsreichen Plattform-Levels und sammelt Plus-Zeichen. Der besondere Kniff: Macht Ihr keine Fehler, werden Grafikfilter aktiviert, die liebevoll den Look alter Konsolen nachahmen. Ein Termin steht noch nicht fest, doch mit einem richtigen Joypad dürfte die quirlige Hüpferei erst so richtig Spaß machen. *us*





ONLINE-TICKER »

+++ Mutanten-Rabatz: Activision und Konami haben sich zusammengerauft und bringen 2011 die Spielhallen-Klopperei "X-Men Arcade" (1992) inklusive 6-Spieler-Modus für PS3 und Xbox 360 an den Start. +++ Voll plastisch: Still und heimlich hat Namco-Bandai für den PS3-Oldie "Ridge Racer 7" einen netten 3D-Patch fertiggestellt – den gibt es gratis zum Download. +++

SPIELSPASS 1-10
In der Online-Rubrik werten wir mit einer Skala von 1 bis 10.

Sonic the Hedgehog 4: Episode I

PS3 **360** **Wii** **Jump'n'Run** 

Vermutlich habt Ihr die Zahl, die stellvertretend für den Spielspaß am Ende dieses Textes steht, schon gelesen. Eine 5 von 10? Und darauf habt Ihr jetzt über 15 Jahre gewartet? Lasst mich Euch erklären, warum diese Zahl nicht zu niedrig, zu gemein ist für "Sonic 4". Und bedenkt, dass dieses Urteil gefällt wurde von einem, der nicht nur Jump'n'Runs liebt, sondern auch Sonic selbst. Von einem, der dem Igel in den dunkelsten Stunden beistand und schon so manches Wortduell mit seinem Chefredakteur ausfocht, um mehr Platz für einen "Sonic"-Titel in der M! zu bekommen.

Was ist schiefgegangen? An der prächtigen Optik, die auf beiden HD-Plattformen butterweich an Euch vorüberscrollt, liegt es nicht: Die Stages sind bunt, abwechslungsreich, sehr schön tapeziert und sie fangen den Retro-Charme des Igels trotz HD-Look prächtig ein.



PS3 Die Checkpoints sind fair verteilt – verliert Sonic aber alle Leben, müsst Ihr das ganze Level von vorn angehen.

Auch an das quälend langsame Beschleunigen des Hauptdarstellers mag man sich noch gewöhnen – natürlich ist es nervig, nach einem plötzlichen Treffer in der Halfpipe oder beim Anlauf zum Looping zu verhungern, aber das war ja früher auch schon so. Und früher war ja bekanntlich alles besser, bei Sonic. Bevor wir an dieser Stelle den Groll einiger Mega-Drive-Jünger auf uns ziehen, lassen wir die alten Kamellen ruhen – die 16-Bit-"Sonics" waren ordentliche Vertreter ihrer Zunft.

Nach einem guten Start in der 'Splash Hill Zone', dem wohl bekanntesten Sonic-Areal mit den grünen Hügeln, die mir angenehm verzweigte Pfade und harmloses Hüpfen und Sausen serviert, werfen mir die Entwickler im Kasino, dem unterirdischen Labyrinth und der Technikwelt regelmäßig Knüppel zwischen die schnellen Beine.



360 Bonus-Stage-Bouncen – auf PS3 auch per Sixaxis.

Ich habe nichts gegen ein schweres Spiel, aber "Sonic 4" ist nicht schwer, sondern schlecht designt: Mitunter sind z.B. Feinde genau so platziert, dass ich im freien Fall auf sie draufplumpse (siehe Bilder rechts). Geschieht das kurz vor Schluss, gehen die gesammelten Ringe flöten und das Ticket für den Zutritt zur Special Stage am Levelende rückt in weite Ferne. Auch das Rollen auf Steinkugeln oder das Flüchten vor selbigen ist von bewusst in Kauf genommenen, vom Spieler unverschuldeten Misserfolgen geprägt. Zwar garantiert die neue Homing-Attacke, dass ich Feinde besser treffe, dann aber verlangen die Designer von mir einen Sprungangriff ins Nichts, um einen Abgrund zu überwinden, dessen Ende ich nicht sehen kann – das ist Blödsinn! Da helfen auch nette (Grafik-)Gimmicks wie das Umdrehen von Kasino-Karten oder der Fackellauf in der Finsternis nur bedingt, um die miese Laune ob solcher Designpatzer zu vertreiben. Zudem sind 15 Euro ein stolzer Preis für vier Welten (à drei Levels & Bosskampf) und eine finale Endgegner-Orgie. *ms*





360 Unfair: Ihr seht nicht, dass unten ein Feind lauert.

SPIELSPASS

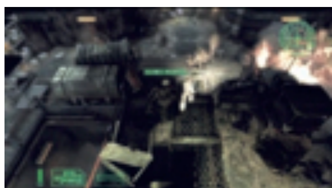
Entwickler **Sega / Dimps, J**
Hersteller **Sega**
Preis **15 Euro**

5

Alien Breed 2: Assault

360 **Action**

Die zweite Hatz durch alienverseuchte Umgebungen erfindet das Rad nicht neu: Sämtliche Verbesserungen, die der PS3-Umsetzung des Vorgängers spendiert wurden, sind jetzt auch auf der Xbox 360 angekommen – vor allem könnt Ihr Euch nun an Terminals vernünftig mit Upgrades versorgen. Spielerisch bleibt es beim Twin-Stick-Shooter-Prinzip: Die engen Umgebungen lassen "Dead Space"-Stimmung aufkommen, die Kamera ist immer noch etwas unhandlich und die Missionen könnten mehr Einfallsreichtum vertragen. Dennoch taugt "Assault" für einige intensive und unterhaltsame Ballerstunden. *us*



360 Düstere Umgebungen sorgen erneut für eine beklemmende Atmosphäre.

SPIELSPASS

Entwickler **Team17, England**
Hersteller **Team17**
Preis **10 Euro**

6

DeathSpank: Thongs of Virtue

PS3 **360** **Action**

Ron Gilberts skurriler Held hat es eilig, lediglich drei Monate nach dem Erstling steht schon das Nachfolge-Abenteuer parat. Das hat seinen Grund, denn eigentlich war "DeathSpank" als ein einziges großes Spiel geplant, das kurzerhand geteilt wurde. Folgerichtig tauchen bei der Suche nach den Tangas der Tugend die Macken des Vorgängers wie etwa die schwammigen Missionsziele und das unhandliche Inventar wieder auf. Dafür gibt es ein paar neue originelle Umgebungen und Feindtypen, weshalb "DeathSpank"-Freunde ein weiteres Mal zugreifen und Kritiker erneut die Finger davon lassen. *us*



360 Die Umgebungen sind neu, spielerisch ändert sich beim zweiten Teil wenig.

SPIELSPASS

Entwickler **Hothead G., USA**
Hersteller **Electronic Arts**
Preis **13 / 15 Euro**

6

Comic Jumper: The Adventures of Captain Smiley

360 **Action** 12





360 Im 'Silver Age'-Abenteuer ballert Ihr Euch durch psychedelische Szenarien, während in der Barbaren-Fantasywelt (rechts) kurvenreiche Konkubinen Eure Hilfe erbitten.

Captain Smiley, der gescheiterte Comic-Superheld mit dem übellaunigen Stern auf der Brust, will es noch einmal wissen. Im Auftrag von Software-Entwickler Twisted Pixel versucht er sein Glück mit Gastauftritten in drei anderen Comicwelten: dem 'Silver Age'-Comic mit politisch hochgradig inkorrekten Sidekicks, dem kruden Conan-Verschnitt 'Nanoc the Obliterator' (inklusive Helden mit steirischem Akzent) und schwarz-weißen Niedlichmangas, die stilecht von rechts nach links scrollen. Dabei ballert er sich meist ähnlich wie Treasures "Gunstar Heroes" durch aggressive Gegnerhorden, kann aber mithilfe des zweiten Sticks frei zielen. Gelegentlich packt er auch in simplen Brawler-Sequenzen die Fäuste aus.

Spielerisch ist "Comic Jumper" ordentlich, auch wenn die Levels oft einen Tick zu lang sind, einige Gegner zu viele Treffer einstecken und Extrawaffen zum Aufsammeln das Spiel aufgelockert hätten. Trotzdem motiviert der herrliche Humor: Die Genre-Parodien sind Volltreffer, die Wortgefechte zwischen dem Captain und seinem Stern urkomisch und die Realfilm-Zwischensequenzen ein Kleinod des abstrusen Humors. Ihr wollt immer wissen, wie es weitergeht und welchen Irrsinn sich die Entwickler als Nächstes ausgedacht haben.

Die nehmen sich auch selbst auf die Schippe: Die Protagonisten geben bissige Kommentare zu den früheren Twisted-Pixel-Titeln "The Maw" und "Splosion Man" ab. Und setzt Ihr eine Smart-Bomb ein, hauen die digitalisierten Entwickler persönlich die Gegner aus dem Bild und verpassen dem Spiel einen Headbutt. Allein für diese Sequenz lohnt sich der Download fast schon. *tn*

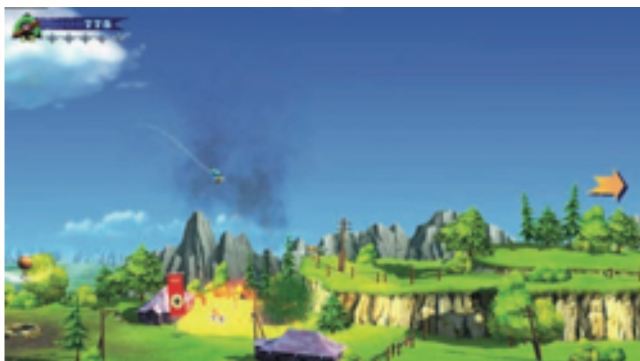
SPIELSPASS

Entwickler	**Twisted Pixel, USA**
Hersteller	**Twisted Pixel**
Preis	**15 Euro**

7

SkyFighter

PS3 **Action**



PS3 Strahlend blauer Himmel und leuchtend grüne Wiesen: Mit dem oft schmutzig-braunen Look moderner HD-Titel hat "SkyFighter" nicht viel zu tun.

Lasst Euch nicht täuschen: "SkyFighter" sieht auf den ersten Blick aus wie ein klassischer Horizontal-Shooter im Zweiten Weltkrieg, steuert sich aber weit realistischer. Ihr neigt die Nase Eures Flugzeugs nach oben oder unten, beschleunigt, bremst und vollführt eine Rolle. Die Schussrichtung bestimmt Ihr mit dem rechten Stick, aber Ihr deckt mit den Bordkanonen nur einen Bereich vor oder hinter Eurem Doppeldecker ab. Ein Tutorial führt gut in das Spielsystem ein, dennoch ist der Einstieg nicht leicht. Trotz manch knackig-schwerer Mission macht "SkyFighter" eine Menge Spaß, das liegt nicht zuletzt an der liebevollen Aufmachung zwischen Sepiatönen und knallbunten Farben. Außerdem geht die zeitgemäß heldenhafte Musik prima ins Ohr. *ts*

SPIELSPASS

Entwickler	**Creat Studios, USA**
Hersteller	**Tik Games**
Preis	**10 Euro**

6

Robox

Wii **Jump'n'Run** 6



Wii Schön anzusehen, aber bockschwer: Wer "Robox" durchspielen will, der braucht Nerven aus Stahl.

Ringen Euch "Ghosts 'n Goblins" und "Ninja Gaiden" nur ein müdes Lächeln ab? Dann ist "Robox" genau Euer Ding. Hinter der bunten Pixel-Fassade verbirgt sich ein anspruchsvolles Jump'n'Run, das Euch volle Konzentration und punktgenaue Sprünge abverlangt. Spielerisch folgt es der "Metroid"-Schule: Ihr erforscht eine große, zusammenhängende Welt, die sich Euch durch neue Fähigkeiten Stück für Stück erschließt. "Robox" ist manchmal arg frustrierend: Die Gegner halten im Gegensatz zu Euch sehr viele Treffer aus und greifen aus allen Himmelsrichtungen an, Ihr schießt anfangs dagegen nur nach links und rechts. Für Abwechslung sorgen Sequenzen im Inneren des knuffigen Robo-Helden: Repariert dort beschädigte Bereiche, um stärker zu werden. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler	**DreamBox, Spanien**
Hersteller	**DreamBox Games**
Preis	**10 Euro**

6

Hydrophobia

360 **Action-Adventure**



360 Nichts wie raus hier: Kate hat dem eindringenden Wasser nichts entgegenzusetzen und sucht ihr Heil in der Flucht.

Hauptfigur von "Hydrophobia" mag die Mechanikerin Kate sein, der Star des Spiels ist aber das enorm schick dargestellte Wasser. "Hydrophobia" spielt in naher Zukunft an Bord eines gigantischen Ozeanriesen: Der wurde Opfer einer Terrorattacke und füllt sich nun langsam mit Wasser. Kate ist mittendrin und muss nicht nur dem nassen Grab entkommen, sondern auch mit schießwütigen Terroristen fertig werden. Genau die sind das Problem: Offenbar trauten die Entwickler der schieren Panik nicht, die sich einstellt, wenn Ihr vor den eindringenden Wassermassen zu fliehen versucht. Darum werdet Ihr immer wieder in typische Deckungsgefechte verwickelt. Die Ballereien spielen sich nicht sonderlich prickelnd, auch wenn Ihr die Umgebung zu Eurem Vorteil nutzen könnt. Besser ist "Hydrophobia", wenn Ihr unter Zeitdruck flieht, rätselt und tüftelt – der Kampf gegen die Elemente wirkt weit spannender als der gegen bewaffnete Feinde. Doch auch hier stellt sich irgendwann Routine ein: Scannt Wände, sucht Schlüsselkarten, hackt Computer... mehr Abwechslung hätte nicht geschadet.

Grafische Highlights sind die immer wieder hereinbrechenden Wassermassen, die Figuren selbst wirken dagegen dezent steif und ausdruckslos. Wir können uns des Eindrucks nicht erwehren, dass "Hydrophobia" besser funktioniert hätte, wenn man es gemeinsam mit den beiden geplanten Fortsetzungen direkt auf DVD verkauft hätte, statt auf knapp 15 Euro teure Teilhäppchen zu setzen. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler **Dark Energy, USA**
Hersteller **Microsoft**
Preis **15 Euro**

6

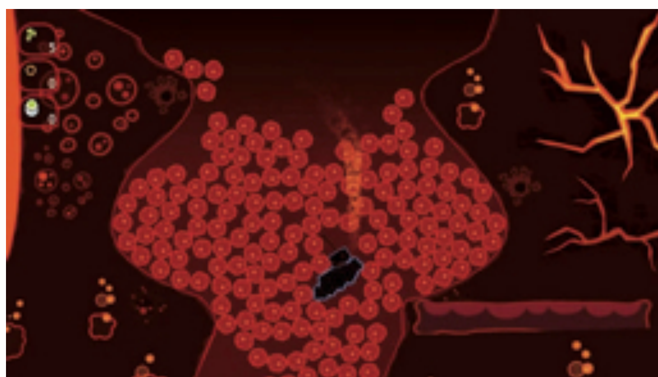
TerRover

PS3 **Geschicklichkeit**





PS3 Mit seinem flächigen Flash-Look macht "TerRover" grafisch einen schmucken Eindruck. Schade, dass die Steuerung so extrem fitzelig ausfällt.



PS3 Sich durch die unzähligen, physikalisch korrekt berechneten Steine zu wuseln, verlangt eine ganze Menge Geduld.

Eigentlich möchte man "TerRover" sofort ins Herz schließen: Die Grafik ist stilvoll, der Held charismatisch. Aber leider knarzt es bei der Mischung aus Renn- und Geschicklichkeitsspiel teilweise arg im Gebälk. Ziel des Physik-basierten 2D-Titels ist es, mit Eurem kleinen TerRover den Levelausgang zu erreichen und dabei möglichst viele Items aufzulesen, allzu lange solltet Ihr auch nicht brauchen. "TerRover" wirkt auf Screenshots vielleicht wie ein 2D-Jump'n'Run, spielt sich aber mehr wie ein Rennspiel. Mit R2 gebt Ihr Gas, mit den Knöpfen wechselt Ihr die Fahrtrichtung, springt oder dreht Euch wieder um, wenn Ihr mal wie eine Schildkröte auf dem Rücken liegt. Habt Ihr Euch Physik-bedingt in eine Sackgasse manövriert, haltet Ihr den Kreis-Knopf gedrückt – wie bei "LittleBigPlanet" zerstört Ihr Euch dann selbst und macht beim letzten Checkpoint weiter.

"TerRover" fordert Euch nicht nur mit kniffligem Leveldesign, vor allem die Physik-Engine macht Euch das Leben schwer. Ihr kämpft permanent mit der komplexen Steuerung: Selbst wenn Ihr die diffizile Gewichtsverlagerung mit dem rechten Stick beherrscht, habt Ihr nie wirklich das Gefühl, Euer Gefährt richtig unter Kontrolle zu haben. Das sorgt wieder und wieder für Frust: Ihr habt Euch irgendwo verkeilt, schafft einen an sich simplen Sprung partout nicht und legt Euch regelmäßig unfreiwillig auf den Rücken.

Gut, dass eine Demo zu "TerRover" parat steht, so könnt Ihr selbst herausfinden, ob Ihr mit der fordernden Steuerung klarkommt. Bringt Ihr die entsprechende Geduld auf, Euch mit den Kontrollwidrigkeiten anzufreunden, dann werdet Ihr mit dem stilvollen "TerRover" Euren Spaß haben. Der Großteil der Spieler dürfte nach kurzer Zeit aber frustriert das Handtuch werfen. *us*

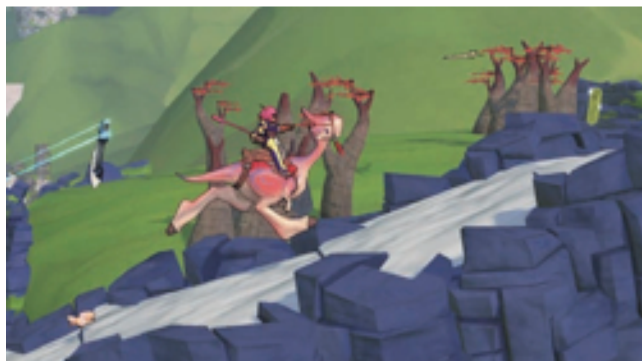
SPIELSPASS

Entwickler **Creat Games, USA**
Hersteller **Sony Online**
Preis **11,25 Euro**

5

Blade Kitten

PS3 360 **Jump'n'Run** 



360 Auf dem Reitsaurier nehmt Ihr die Verfolgung einer Kopfgeldjäger-Konkurrentin auf: Nur der dickschädelige Dino durchbricht dabei Felsen.

"Blade Kitten" basiert auf einem Webcomic gleichen Namens und erinnert frappierend an Capcoms Arcade-Klassiker "Strider". Mit der Kopfgeldjägerin Kit Ballard rennt, springt und hangelt Ihr Euch durch verzweigte Levels und erledigt jede Menge bewaffnetes Fußvolk. Anfangs fühlt sich die Steuerung etwas schwammig und ungenau an, leichte Verzögerungen beim Laufen und Springen irritieren. Doch bald habt Ihr ein Gefühl dafür und manövriert Kit routiniert durch die ausladenden Levels, durchsucht abgelegene Winkel nach Schatztruhen und freut Euch über spaßige Reiteinlagen und besonders große Bosse.

Allerdings sind die Levels manchmal arg groß geraten, gerade im ersten Abschnitt fühlt Ihr Euch zunächst etwas verloren. Kleinere, überschaubare Szenarien hätten hier geholfen, vor allem wenn Ihr später alle versteckten Schätze finden wollt. Die tauscht Ihr im Shop-Menü nicht nur gegen neue Waffen und mehr Lebensenergie, Ihr bekommt dort auch neue Kostüme für Kit. Die Schwierigkeit fällt nicht zuletzt dank der sich schnell regenerierenden Energieleiste niedrig aus, trotzdem seid Ihr schon wegen des großen Umfangs eine ganze Weile mit "Blade Kitten" beschäftigt. Unser Rat: Lasst Euch nicht von der Steuerung abschrecken, denn in Kits bunter Welt könnt Ihr eine Menge Spaß haben. *tn*

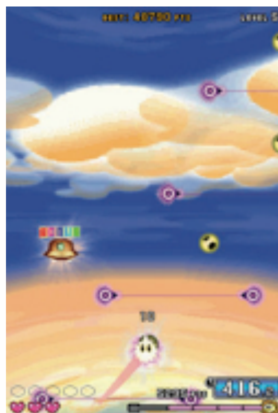
SPIELSPASS

Entwickler **Krome St., Austr.**
Hersteller **Atari**
Preis **9 / 15 Euro**

7

Aura-Aura Climber

DSi **Geschicklichkeit** 



DSi Mit klugen Hüpfern schickt Ihr Euren Stern nach oben.

Helft einem gefallenen Stern zurück in den Himmel, indem Ihr ihn auf Knopfdruck springen lasst und mit einer weiteren Taste seinen Greifarm ausfahrt, damit er sich an schwebende Haltepunkte klammern kann. Die einfache Mechanik funktioniert wunderbar, dank putziger Grafik und klug aufgebauten Levels werdet Ihr immer wieder zur Punktejagd motiviert – für den Minipreis fürwahr ein guter Deal! *us*

SPIELSPASS

Entwickler **Nintendo, Japan**
Hersteller **Nintendo**
Preis **2 Euro**

8

Datamine

DSi **Geschicklichkeit** 



DSi Das kann "Pang" nicht: Hier wird auch seitlich geschossen.

Als kleiner Roboter harpuniert Ihr Blasen, die in immer kleinere Exemplare zerplatzen – das spielt sich fast wie im Heimcomputer-Oldie "Pang", nur könnt Ihr hier auch horizontal schießen. Das bringt Abwechslung ins Spiel, die etwas träge Steuerung und die nüchterne Optik hätten jedoch mehr Feintuning gebraucht. *us*

SPIELSPASS

Entwickler **Enjoy Gaming, UK**
Hersteller **Enjoy Gaming**
Preis **5 Euro**

6

Neue Download-Spiele vom 18.9. bis zum 15.10.

PlayStation 3					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Blade Kitten	Atari	–	Charmanter Quasi-Nachfahre zum "Strider"-Automaten, der Eingewöhnung verlangt (Test auf Seite 90).	9 €	7
Dead Space Ignition	Electronic Arts	–	Mittelprächtige Denkspiel-Sammlung mit krude in Szene gesetzter Rahmenhandlung (Test auf Seite 91).	5 €	4
DeathSpank: Thongs of Virtue	Electronic Arts	–	Quasi-Forsetzung des humorvollen, aber von Detailmacken geplagten Haudrauf-Abenteuers (Test auf Seite 87).	13 €	6
Ferrari: The Race Experience	System 3	–	Gute Raserei um die roten Flitzer mit Sim-Anstrich, für Besitzer des Blu-ray-Vorgängers aber irrelevant.	15 €	7
Lara Croft and the Guardian of Light	Square Enix	–	Mehr ballern und rätseln, weniger klettern – der "Tomb Raider"-Ableger begeistert (Test in M! 10/10).	13 €	9
SkyFighter	Tik Games	–	Bunter Horizontal-Shooter, der auf realistischere Steuerung als üblich setzt (Test auf Seite 88).	13 €	6
Sonic Adventure	Sega	Dreamcast	Solide Umsetzung des 3D-Hüpfklassikers, bei der Kamera- und Kontrollmacken nerven (Test in M! 11/10).	8 €	7
Sonic the Hedgehog 4: Episode I	Sega	–	Trotz des schicken Looks enttäuscht das Igel-Comeback aufgrund derber Designmängel (Test auf Seite 87).	13 €	5
TerRover	Sony Online Ent.	–	Geschicklichkeitsflitzer mit tollem Grafikstil und schwer zu verinnerlichendem Lenkschema (Test auf Seite 89).	11,25 €	5
Xbox 360					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Alien Breed 2: Assault	Team17	–	Im Detail verbesserte, isometrische Actionhatz: tolle Atmosphäre, wenig Abwechslung (Test auf Seite 87).	10 €	6
Blade Kitten	Atari	–	Umfangreiche Hüpferei mit buntem Design und einer dezent schwammigen Steuerung (Test auf Seite 90).	15 €	7
Comic Jumper	Twisted Pixel	–	Standard-Sidescroll-Klopper, der mit einer grandios-komischen Inszenierung auftrumpft (Test auf Seite 88).	15 €	7
Dead Space Ignition	Electronic Arts	–	Hässlich gezeichnetes Pseudobilderbuch mit teils ganz netten Knobelaufgaben (Test auf Seite 91).	5 €	4
DeathSpank: Thongs of Virtue	Electronic Arts	–	Mehr vom selben: Auch Teil 2 wird von den Schlampereien des Erstlings geplagt (Test auf Seite 87).	15 €	6
Hydrophobia	Microsoft	–	Ordentliches Action-Adventure mit schicker Wasserphysik und vielen aufgesetzten Ballereien (Test auf Seite 89).	15 €	6
Serious Sam HD: Second Encounter	Majesco	PC	Déjà-vu: wie der erste Teil optisch akzeptabel aufpolierter und spaßiger, aber banaler Ego-Shooter.	15 €	6
Sonic the Hedgehog 4: Episode I	Sega	–	Unfaire Stellen und mittelmäßiges Leveldesign stellen dem Turbo-Maskottchen ein Bein (Test auf Seite 87).	15 €	5

Dead Space Ignition

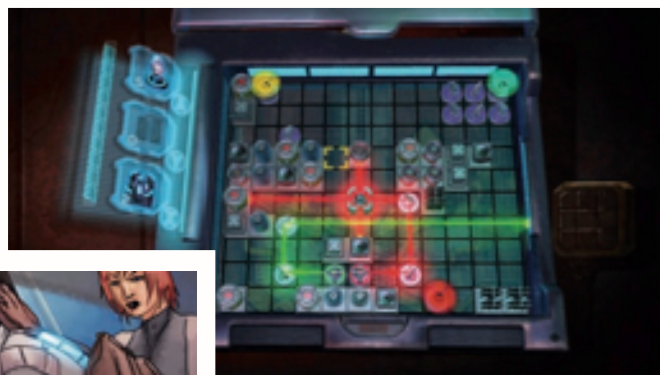
PS3 360 **Denken** 16



360 Das Hacken per Linienraserei erinnert an "Art Style: light trax", ohne dessen Klasse zu erreichen.



360 Skizzenhaft, schlampig und lachhaft animiert: Die Comiczeichnungen wirken extrem amateurhaft.



360 Die Laser-und-Spiegel-Knobelei hat am meisten Tiefgang, könnte aber eine schlichtere Optik vertragen.

Was Capcom mit dem Prolog zu seinem jüngsten Zombie-Massaker vormachte, ahmt Electronic Arts nach: Als Brücke zwischen den beiden "Dead Space"-Teilen gedacht, wird vorab ein Download-Ableger der Serie angeboten. Bei "Ignition" begleitet Ihr den Techniker Franco und die Wächterin Sarah auf dem Weg durch die Sprawl-Raumstation (Schauplatz von Teil 2), in der prompt Necromorph auftauchen. Erzählt wird die Handlung mit hässlichen Comic-Bildern, die durch Verzerrungen pseudo-animiert werden und aussehen wie lieblose Skizzen, die jemand unmotiviert hingekritzelt hat. Wenigstens wurden für die zahlreichen Dialoge solide Sprecher engagiert.

Wer nun glaubt, er könne mit Plasmacutter & Co. durch die Station rennen und Gliedmaßen abtrennen, der täuscht sich gewaltig: Bei der Action degradiert Euch "Dead Space Ignition" zum unbeteiligten Zuschauer, Ihr dürft lediglich wiederholt in einem durchwachsenen Minispiel-Trio Francos Arbeit erledigen. Bei einem "Art Style: light trax"-Klon lenkt Ihr eine Linie durch elektrische Felder, was ordentlich funktioniert, aber auf Dauer wenig Tiefgang bietet. Daneben versucht Ihr Euch an einer Art umgedrehten Tower Defense, was von der Idee her reizvoll wäre, jedoch in Knöpfchenhämmerei endet. Am besten klappt die Crack-Aufgabe, bei der Ihr mit Spiegeln und Weichen Laserstrahlen ins Ziel lenkt und kombiniert. Die krude "Ignition"-Mischung lässt trotz einiger alternativer Storypfade und der Möglichkeit, eine neue Rüstung für Issac Clarke in "Dead Space 2" freizuschalten, eine Menge Wünsche offen. *us*

SPIELSPASS 4

Entwickler **Sumo Digital, England**
Hersteller **Electronic Arts**
Preis **5 Euro**

Neue Download-Spiele vom 18.9. bis zum 15.10.

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Wii					
Fenimore Filmore: The Westerner	Revistronic	PC	Akzeptabel portiertes Point'n'Click-Abenteuer, dem man sein Alter (sechs Jahre) deutlich anmerkt.	10 €	5
Gods vs. Humans	Zallag	–	Interessante Tower-Defense-Variante, bei der Ihr als Gott den Turmbau der Menschen abwehrt.	15 €	6
Lernen mit den PooYoos Episode 3	Lexis Numerique	–	Lern-Abenteuer für ganz junge Zocker, das hübsch aussieht und die Zielgruppe gut bedient.	5 €	5
miffys welt	IPAN Vision	–	Knuffiges Rätsel-Abenteuer, das Kinder glücklich macht und Erwachsene langweilt.	10 €	5
Mystic Quest Legend	Square Enix	SNES	Simpler "Final Fantasy"-Ableger, der vorwiegend RPG-Novizen anspricht.	8 €	6
Rival Turf	Jaleco	SNES	08/15-Sidescroll-Prügler, der gegen "Streets of Rage" oder "Final Fight" nicht ankommt.	8 €	5
Robox	DreamBox Games	–	Spielerisch interessantes Jump'n'Run, das mit arg hoher Schwierigkeit frustriert (Test auf Seite 88).	10 €	6
Sonic the Hedgehog 4: Episode I	Sega	–	Grafisch niedriger aufgelöster, ansonsten mit den gleichen Mängeln wie auf PS3 und 360 behafteter Hüpfer.	15 €	6
Sony PSP					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
101-in-1 Megamix	Nordcurrent	–	Einfallslose Minispielflut, die eines beweist: Masse ersetzt nicht automatisch Klasse.	15 €	4
GTI Club Supermini Festa!	Konami	–	Nett anzusehende Flitzerei mit mehr Strecken als auf der PS3 – Tiefgang fehlt dennoch.	30 €	5
Zuma	PopCap Games	–	Der Kugelspuck-Knobler büßt auch auf Sonys Handheld nichts von seiner Suchtqualität ein.	8 €	9
Nintendo DSi					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Academy: Tic-Tac-Toe	Gamelion	–	Überflüssige virtuelle Fassung des einfachen Spiels, bei dem es am Ende keinen Gewinner geben kann.	2 €	3
Aura-Aura Climber	Nintendo	–	Zugänglicher Geschicklichkeitsspaß mit Tiefgang: Schleudert einen Stern nach oben (Test auf Seite 90).	2 €	8
Datamine	Enjoy Gaming	–	Interessanter, aber steif in Szene gesetzter "Pang"-Nachahmer mit seitlichem Schuss (Test auf Seite 90).	5 €	6
Match Up!	Digital Leisure	–	Memory-Spiel mit netter Aufmachung, das jedoch nicht längerfristig motiviert.	2 €	4
GO Series: Defence Wars	Gamebridge	–	Solider Tower-Defense-Vertreter, bei dem Ihr die Waffen auch manuell einsetzt.	2 €	6
GO Series: Pinball Attack	Gamebridge	–	Schlichter und viel zu kurzer Flipper mit netter Optik und nicht besonders akkurater Ballphysik.	5 €	4
My Exotic Farm	BiP Multimedia	–	Statt Bauernhof ab in die Steppe: erfreulich zugängliche, kurzweilige Tierhüte-Simulation.	2 €	6
Petz Cat Superstar	Ubisoft	DS	Und noch mal eine Katzen-Streichelsimulation, die spielerisch hart an der Nullnummer vorbeischrammt.	8 €	3
Petz Dog Superstar	Ubisoft	DS	Inhaltlich etwas vollwertiger als der Katzen-Kollege, aber gegenüber "Nintendogs" chancenlos.	8 €	4
QuickPick Farmer	Dancing Dots	–	Überraschend spaßiger Geschicklichkeitstest, in dem Ihr Schafe per Stylustipper sortiert.	2 €	6
Thorium Wars	Big John Games	–	Optisch ansprechender, allerdings fast zu komplexer Vehikel-Shooter mit guter Missions-Struktur.	8 €	7

IMPORT

Cladun – nur aus dem Netz

SPIELE • Seit Kurzem ist in den USA "Cladun: This is an RPG" erhältlich – der neue PSP-Titel von Souhei Niikawa, Designer der beiden "What did I do to deserve this..."-Episoden. Auch "Cladun", eine Abkürzung für "Classic Dungeon" setzt auf pixelige 8-Bit-Ästhetik und stellt ein sehr eigentümliches Stück Software dar: Ihr könnt den finalen Boss bereits nach kürzester Zeit schlachten, das Ende fällt dann aber äußerst unbefriedigend aus. Nehmt Euch lieber die Zeit, sowohl die regulären als auch die zufallsgenerierten Kerker zu erforschen. Nippon-Ichi-typisch ist die Handlung reichlich albern, dafür levelt Ihr Eure Figuren wieder in schwindelerregende Höhen und verbeißt Euch in den taktischen Feinheiten des Spiels. In den USA ist "Cladun" ausschließlich per Download erhältlich, mit einem Europa-Release rechnen wir – wie bei vielen Handheld-Nischentiteln – aktuell nicht.


Kleine Sprites und große Pixel: Der 8-Bit-Look passt zu Handlung und Spielablauf von "Cladun".

Pixel-Parkett für die Wand

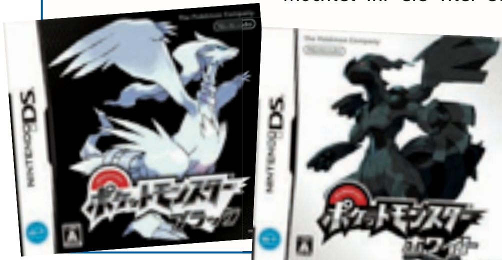
MERCHANDISE • Jeff Swenty ist nicht nur Cinematic Director bei Neversoft, sondern auch Schöpfer von "8 Bit Wood". Er umschreibt das Projekt als "eine Reise in die Verrücktheit von hausgemachter Pixel-Kunst". Fakt ist: Die hölzernen Klotz-Kunstwerke sind zum Dahinschmelzen schön, sie überraschen durch ihre Größe und sie würden sich auch in Eurer Zockerbude ganz hervorragend machen.

Aufgrund der positiven Reaktionen im Internet will der Kalifornier bald einen Etsy-Shop (Verkaufsplattform für Basteleien aller Art) eröffnen – aktuell nimmt er Kaufanfragen über seinen Internet-Auftritt www.8bitwood.com entgegen. Könnt Ihr fünf Minuten Eurer Zeit erübrigen, schaut unbedingt dort vorbei: Traumhaft detaillierte Holz-Versionen von "Super Mario", "Contra", "Bubble Bobble", "Ninja Gaiden", "Duck Hunt", "Adventure" oder "Pitfall!" warten.




Ländersperre auf DSi

SPIELE • Wer des Japanischen mächtig ist und auf Taschenmonster steht, die ständig ihren eigenen Namen in die Luft bellen, den reizt vermutlich der Import der kürzlich in Nippon erschienenen DS-Titel "Pokémon Black" und "White". Doch Vorsicht – besitzt Ihr einen europäischen DSi oder DSi XL, werden diese Importgames nicht laufen. Der Grund: Nintendo hat eine Ländersperre eingebaut, die nur auf den neuen DS-Modellen greift. Möchtet Ihr die Titel dennoch spielen, müsst Ihr Euch bis zum Europa-Release im Frühjahr gedulden. Oder das Modul in den alten DS Lite bzw. DS 'Grauer Klotz' schieben.



Neues Panasonic-Handheld

SPIELE • Der japanische Elektronik-Gigant Panasonic, ehemals Hersteller der Flop-Konsole 3DO, steigt wieder in den interaktiven Markt ein. Die Geheimwaffe heißt "The Jungle": Ein neues Handheld mit vollwertiger Tastatur, Online-Fähigkeit und (angeblich) hochauflösendem Breitbild-Display. Laut engagdet.com verfügt der Taschenspieler über HDMI-Ausgang, Mikro-USB-Anschluss und Kopfhörer-Port. Das System soll auf MMO-Spiele zugeschnitten sein – den Anfang macht ein "Battlestar Galactica"-Titel.



Welche Territorien Panasonic mit der neuen Hardware versorgen will, ist noch nicht bekannt. Weil der offizielle Internet-Auftritt (welcometo.thejungle.com) in Kalifornien angemeldet ist und das Gerät einen Auftritt in der amerikanischen MTV-Fernsehshow "Rob Dyrdek's Fantasy Factory" hatte, tippen wir auf den US-Markt. Sobald Neuigkeiten zum Jungle eintrudeln, werdet Ihr davon in der M! Games lesen – aktuell sind wir aber nicht recht vom Konzept überzeugt, geschweige denn davon, ob Panasonic ernste Ambitionen hat, auf dem Handheld-Sektor Fuß zu fassen.



10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von PLAY-ASIA.COM

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Atari's Greatest Hits Vol. 1	Atari	DS	25 €	USA	2. November
Babysitting Mama	Majesco	Wii	45 €	USA	1. November
Donkey Kong Country Returns	Nintendo	Wii	45 €	USA	21. November
Patapon 3	Sony	PSP	20 €	USA	1. November
Sly Collection	Sony	PS3	45 €	USA	9. November
Strike Witches 2: Iyasu...	Kodakawa	DS	55 €	Japan	im Handel
Super Mario Coll. Special Pack	Nintendo	Wii	40 €	Japan	im Handel
Tactics Ogre: Unmei no Wa	Square Enix	PSP	55 €	Japan	11. November
uDraw (Tablett & uDraw Studio)	THQ	Wii	60 €	USA	14. November
Ys: The Oath of Felghana	Xsees	PSP	30 €	USA	2. November

IMPORT-TICKER »

+++ Gitarren-Doppel: Wenn Ihr diese Ausgabe in Händen haltet, sind in Amerika zwei US-exklusive Musikspiele für PS3 und Xbox 360 erschienen – sofern die Publisher den Oktober-Release halten, den sie versprechen. "Power Gig: Rise of the SixString" will mehr Musiker-Feeling ins Konsolenspiel bringen, dank einer Gitarre mit echten Saiten (M! Games berichtete). "Rock of the Dead" setzt auf Metalmucke und Klamauk: Mit Plastikklampfe und Schlagzeug haltet Ihr Euch mutierte Insekten und geifernde Zombies vom Hals. +++

NBA Jam

Wii PS3 360 **Sport**

Mitte der 90er machte "NBA Jam" in den Spielhallen und vor allem auf dem Super Nintendo viele Gamer zu Basketball-Fans. Teams mit nur zwei Spielern, ein stark reduziertes Regelwerk, abgefahrene Slamdunks und ein denkwürdiger Audiokommentar waren die Zutaten für ein Mehrspieler-Spektakel, das in "NBA Jam T.E." seinen Höhepunkt fand. Spätere Versionen auf dem N64 und der Xbox erreichten die Popularität des Klassikers nicht mehr. Jetzt belebt Electronic Arts die Serie neu und liefert den Fans genau das, was sie wollen: ein Remake mit verbesserter Grafik und beinahe unverändertem Spielprinzip.



Wii Empfehlenswert: der freischaltbare 'Big Head'-Modus, bei dem die Emotionen der Spieler besser zum Ausdruck kommen.

Mehr von allem

Zur klassischen Kampagne, in der Ihr Euch mit einem der aktuellen Original-NBA-Teams der Konkurrenz stellt, um Meister zu werden, gesellen sich neue Modi, die für Abwechslung sorgen: In 'Domination' spielen beide Teams auf den gleichen Korb – hier seht Ihr das Spielfeld nicht in der normalen Seitenansicht, die Kamera ist dem Korb zugewandt. Es gilt, auf dem Feld verteilte Zonen durch erfolgreiche Würfe von diesen Positionen einzunehmen. Die bringen dann fortlaufend zusätzliche Punkte ein, bis sie Euch ein Gegner abnimmt. Erfolgreiche Rebounds und Steals sind hier besonders wichtig, Dunks kommen etwas zu kurz.

In 'Elimination' seid Ihr auf Euch allein gestellt und versucht, mehr Punkte als die Kontrahenten zu erzielen. Dabei ist vor allem Übersicht gefragt, um in dem Gewusel die Oberhand zu behalten. Nach jedem Viertel muss der Athlet mit der niedrigsten Punktzahl vom Feld.

'Smash' widmet sich dem herausstechenden Merkmal der Serie – krachenden, unrealistischen Dunks. Leert die Energieleiste des gegnerischen Korbs, in dem Ihr den Ball möglichst oft und spektakulär in die Maschen stopft! Normale Würfe bringen dagegen kaum etwas, Punkte sind Nebensache. Wahlweise spielt Ihr die neuen Modi kombiniert in der 'Remix Tour', sammelt Trophäen und tretet gegen kuriose Bosse aus der NBA Historie an – Lakers-Legende Magic Johnson teleportiert sich zum Beispiel für Dunkings über das Feld.



Wii Bei 'Elimination' tretet Ihr gegen bis zu drei Konkurrenten an. Nach jedem Viertel fliegt der mit der niedrigsten Punktzahl.



Wii In 'Domination' besetzt Ihr durch erfolgreiche Würfe bestimmte Zonen, die kontinuierlich Punkte generieren.

Für Langzeitmotivation sorgen Tonnen von freischaltbaren Items, Teams und Spielern. Neben Mannschafts-Maskottchen und den Beasty Boys gibt sich auch die Spitze der amerikanischen Regierung wieder die Ehre. Während in "NBA Jam" auf dem SNES noch Bill Clinton über den Platz dribbelte, zieht sich nun Barack Obama die Turnschuhe an.

Besonders zu viert macht die Korbjagd mächtig Laune – das liegt vor allem an der eingängigen Steuerung. Ihr dirigiert die Athleten sowohl mit der Remote (wahlweise kombiniert mit dem Nunchuk) oder dem Classic Controller präzise über den Platz. Neulinge üben im 'Jam Camp' das richtige Timing für Blocks und Dreier. Wir empfehlen für das Retro-Gefühl die klassische Variante ohne Bewegungssteuerung.

Leider ist das Spiel in einigen Aspekten einen Tick zu altmodisch: Die KI reagiert nicht dynamisch auf Eure Spielzüge, sondern wählt aus verschiedenen Mustern für ihr Offensiv- und Defensivverhalten. Deshalb kann es passieren, dass Eure Gegenspieler mal hart attackieren, bei einer anderen Gelegenheit aber tatenlos zusehen, wie Ihr zum Korb zieht.

Warum Electronic Arts der Neuauflage von "NBA Jam" keinen Onlinemodus spendiert hat, ist uns ein Rätsel. Bei allen anderen Sportspielen des Herstellers liegt der Fokus auf dem Wettstreit via Internet, warum dann nicht hier, wo die Server nur einen Ball und vier Spieler synchronisieren müssten? Wir hoffen, dass wenigstens die Versionen für PlayStation 3 und Xbox 360 über dieses Feature verfügen.

Unterm Strich erfüllt "NBA Jam" unsere Erwartungen: Es spielt sich ebenso so flott und unkompliziert wie der kultige Urahn und ist das richtige Spiel für kurzweilige Zockerabende. Für Einzelgänger lohnt es sich wegen der durchschnittlichen Qualität der KI weniger. *tk*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



Wii Die 'Smash'-Variante von "NBA Jam" setzt auf spektakuläre Dunks. Lasst den Korb des gegnerischen Teams durch brachiale Aktionen zerbersten.

Entwickler **Electronic Arts, Kanada**
Hersteller **Electronic Arts**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

» schnelle und unkomplizierte Action
» perfekt für launige Zockerabende zu viert

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	80
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » Perfekt für ein schnelles Spiel zwischendurch. Wir sind 'on fire' und warten ungeduldig auf den Deutschland-Release.

Kirby's Epic Yarn

Wii **Jump'n'Run**

Ich stehe auf Kirby! Deshalb höre ich erst gar nicht auf meinen (herzlosen) Kollegen Tobias, der das Charakterdesign kritisch hinterfragt. Originalzitat: "Es ist nur ein rosa Flatschen." Warum sollte ich auch? In meinem US-Wii rotiert eine Sensation! In spielerischer Hinsicht? Nicht wirklich, aber dazu später mehr. Nein, ich spreche von der genialen Grafik des neuesten Kirby-Titels. Die ist einfallsreich, detailverliebt, zuckersüß, gestochen scharf, urig und vor allem eines: anders!

Ein solcher Coup gelingt der versammelten Entwickler-Elite nur alle Jubeljahre, z.B. bei "Yoshi's Island" auf dem SNES mit seinem unverwechselbaren Wachsmalkreiden-Look. Mir fallen spontan noch "Killer 7", Grasshoppers bizarre Killermär auf dem GameCube, und Clovers gepinseltes PS2-Wunderwerk "Okami" ein. "Kirby's Epic Yarn" sieht natürlich ganz anders aus als die genannten Design-Klassiker, spielt aber optisch in deren Liga: Das (auch der Story zugrundeliegende) zentrale Motiv der aus gewobenen, genähten und gestickten Stoffen bestehenden 2D-Welt wurde von den Machern so gekonnt und stilsicher umgesetzt, dass schon ein Spaziergang in der liebevollen Oberwelt zum Vergnügen wird. Und wieder einmal kommt ein so spektakulär schönes Spiel aus Japan – so viel zum Thema 'Nippon ist im Hintertreffen'...

Dass mir (und hoffentlich allen Spielern) die Optik von "Kirby's Epic Yarn" ausgesprochen gut gefällt, solltet Ihr jetzt verstanden haben. Bekanntermaßen gehören zu einem guten Spiel aber noch andere Dinge: Steuerung, Leveldesign, Lernkurve, Wiederspielwert und solche Dinge.



Wii Tanz auf dem Vulkan und Duell mit dem Feuervogel: Fangt die kleinen Flugfeinde mit dem Lasso und schickt sie zu ihrem Boss.

Beim ersten Punkt darf ich Kirby ein tadelloses Zeugnis ausstellen – die Kontrollen des rosa Knäuels fühlen sich direkt an, erlauben punktgenaue Sprünge und Landungen und sind gleichzeitig so simpel, dass auch unerfahrene oder sehr junge Zocker damit zurechtkommen. Das bringt uns zum nächsten Thema: der Schwierigkeit. Vielleicht wisst Ihr noch aus unserem E3-Bericht, dass Kirby in "Epic Yarn" nicht sterben kann. Egal, ob Ihr in Abgründe stürzt, von einem Endgegner gegrillt werdet oder den Speer eines harmlosen Handlangers zu spüren bekommt – Kirby bleibt am Leben. Eure Perlen und Juwelen, die Ihr in allen Levels zu Hunderten einsackt, gehen dann jedoch den Bach runter.

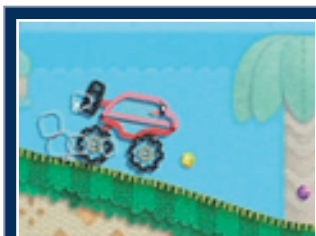
Die Motivation, ein Level unbeschadet zu überstehen, leidet also nicht unter Kirbys Unsterblichkeit – wenn Eure Funkelchen unwiederbringlich in die Lava purzeln, ist der Verdruss groß. Dürstet Ihr jedoch zwingend nach dem Adrenalinkick eines "Ghosts 'n Goblins" oder "Mega Man", dann ist Kirbys episches Garn nicht das richtige Spiel.

Das soll nicht heißen, dass in der Fadenwelt keine Herausforderungen warten: Auch wenn Ihr die Story nach etwa sechs bis acht Stunden geschafft habt, warten noch Geheimlevels und versteckte Items. Zusätzlich geht Ihr in den Läden der Oberwelt auf Shopping-Tour und kauft Mobiliar sowie Tapeten- und Teppichstoffe. Damit richtet Ihr nicht nur Kirbys Bude ein, sondern lockt auch weitere Mieter an, die Euch mit neuen Challenges à la 'Finde die fünf versteckten Freunde in 60 Sekunden' fordern.

Träume aus Stoff

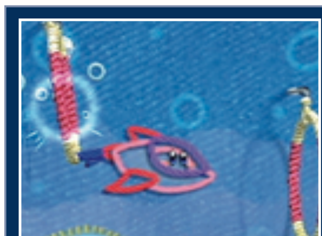
Thematisch setzen Euch die "Wario Land: The Shake Dimension"-Entwickler Good Feel in ihrem neuen Titel ein Potpourri bekannter Jump'n'Run-Platitüden vor – u.a. Schneelevels, Pflanzenwelten, Lavagebiete, Wasserparcours und Wüstenareale. Dank des großartigen Grafikstils wirken aber selbst diese Stereotypen an-

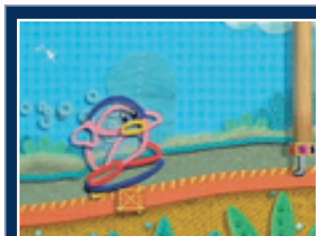
GESICHTER DES KNUDDELS


BUGGY-KIRBY

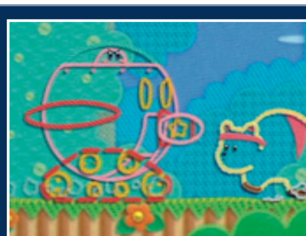

DAMPFLOK-KIRBY

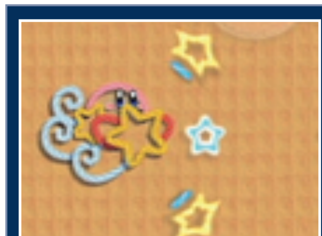

FEUERWEHRAUTO-KIRBY


DELFIN-KIRBY

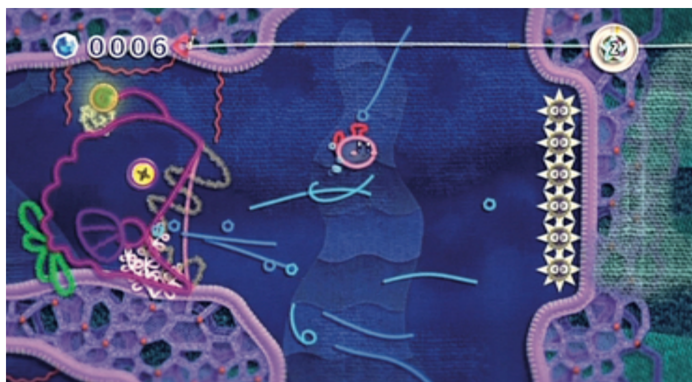

WELLENREITER-KIRBY


RAUMSCHIFF-KIRBY


PANZER-KIRBY


BALLERWOLKEN-KIRBY





Wii Plumpst der gute Kirby ins Wasser, wird er zum Mini-U-Boot. Am Strand (links) spielen die Designer geschickt mit dem Anstieg des Wasserspiegels. An Land ist der Schwertfisch ein leichtes Opfer, im Wasser eine Gefahr. Rechts versuchen wir, dem gierigen Rachen eines Anglerfisches zu entrinnen – sonst verliert Kirby viele Juwelen.





Wii Schritt aus dem Hintergrund: Links schlüpft Kirby aus einem Gang, der ihn hinter den blauen Blöcken vorbeigeführt hat. So umgeht Ihr Hindernisse und Feinde. Rechts nutzen Prinz Fluff (das blaue Bündel mit der Krone) und Kirby diesen Kniff: Um nach rechts und an den Stacheln vorbeizukommen, muss Fluff den Gang in die hintere Ebene nehmen.

genehm unverbraucht. Hinzu kommen zum süßen Helden passende, sehr kindliche Levels im Spielzeugland oder der Süßigkeitenwelt. Kirby-Kenner freuen sich zudem auf ein Wiedersehen mit dem weinenden Apfelbaum, der Blitzwolke und dem Wüterich Dedede.

Wenngleich sich "Kirby's Epic Yarn" fast so makellos wie ein Mario-Hüpfspiel steuert, so spielt das Leveldesign klar eine Liga darunter: Ihr trefft auf solide verteilte Plattformen, großteils offensichtliche Geheimgänge und meistert manch fordernde Sprung-, Duck- und Rutschpassage in heiklen Lavafeldern oder der elektrisierenden Stromwelt. Einen Purzelbaum ob brillant platzierter oder auch völlig überraschender Konstruktionen haben wir aber nicht geschlagen. Zu harmlos, zu simpel ist das Gros der Levels.

Die sympathisch erzählte und wie immer sehr naive Geschichte rund um den Angriff des wolligen Schuftes Yin-Yarn geleitet Euch gefällig durch das Spiel und präsentiert Euch Kirbys Kumpel: Prinz Fluff. Diesen blauen Knödel übernimmt dann auch der zweite Zocker im Mehrspieler-Modus. Ihr dürft das gesamte Abenteuer nämlich kooperativ bestreiten, das Ein- und Aussteigen ist nach jedem Level möglich. Spielerisch ändert sich wenig: Ihr könnt Euren Kollegen auf Feinde oder höhere Ebenen schleudern und freut Euch über manch veränderte Animation bei den Verwandlungen. Im Gegensatz zum typischen Kirby-Prinzip, wo Ihr Gegner einsaugt und deren Fähigkeiten übernehmt, haut Ihr in "Epic Yarn" die Feinde mit der Fadenpeitsche kaputt und verwandelt Euch nur an vorgegebenen Stellen. Die gibt es dafür in fast jeder Stage: Kirbys coolste Formen zeigen wir Euch auf der linken Seite im Kasten, die meisten davon machen richtig Laune. Solche Abschnitte lockern das Hüpfspiel-Prinzip mit kurzen Baller-, Fahr-, Surf-, Schwimm- oder Flug-Abschnitten angenehm auf.

Natürlich gehören Bossgegner zu "Epic Yarn" wie zu jedem guten Jump'n'Run: Beim Design von Feuervogel, Monsterqualle, Dunkelmagier & Co. kommt der Stoff- und Faden-Look hervorragend zur Geltung. Denn die aus leuchtendem Garn bestehenden Obermotze wirken vor den düsteren Hintergründen besonders echt, stofflich und greifbar. In spielerischer Hinsicht ringt Ihr die Brocken mit gut getimten Ausweichmanövern und wenigen Attacken nieder. Packt sie mit Kirbys Fadenpeitsche am Schlafittchen, an hervorstehenden Knöpfen oder Reißverschlüssen und fädelt sie auf, bis nur noch ein trauriges Häufchen Wolle übrig bleibt! Bewundernswert, wie konsequent die Entwickler den Look des Spiels mit der Mechanik und Story verwoben haben. *ms*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



Wii Raserei: Die beiden Hüpfknödel lösen die Gegner in ihre Faden-Einzelteile auf, der lustigen Raupe rechts blüht das gleiche Los.

Entwickler	**Good Feel / HAL Laboratory, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
D-Termin	**1. Quartal 2011**

» nicht mit Classic-Controller spielbar
» Sterben nicht möglich
» 8 Welten mit insgesamt 50 Levels
» der zweite Spieler steuert Prinz Fluff
» versteckte Items in jeder Stage
» hört Musikstücke in der Oberwelt
» freischaltbare Bonus-Levels & Challenges

SPIELSPASS

Singleplayer	**8 von 10**	**83**
Multiplayer	**8 von 10**	
Grafik	**10 von 10**	
Sound	**8 von 10**	

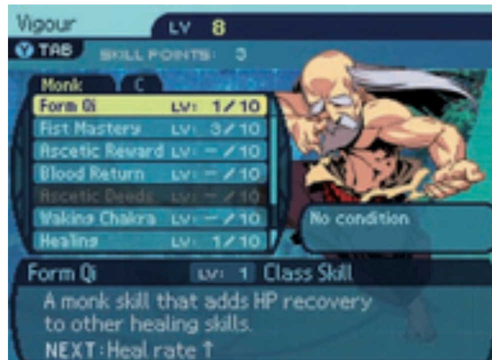
FAZIT » Tadellos steuerbares, spielerisch aber simples Jump'n'Run in spektakulärer Knuddel-Optik. Muss man einfach mögen!

Etrian Odyssey III: The Drowned City

DS **Rollenspiel** 



DS Oben ist der Dungeon, unten die Karte. Neu sind die roten Pfeile: Wollt Ihr schnell bekanntes Terrain durchqueren, zeichnet Ihr einfach eine Route ein, der Eure Party automatisch folgt.



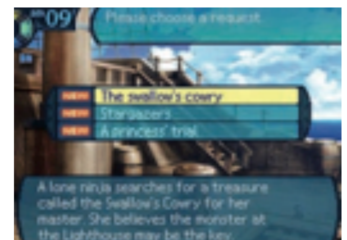
DS Die neue Mönchs-Klasse verbindet lebenswichtige Heilmagie mit krachenden Attacken per bloßer Hand.



DS Schon die Monster im ersten Stratum wissen sich zu wehren: Während Ihr mit Fröschen noch gut klarkommt, sind wilde Luchse für unerfahrene Abenteurer meist tödlich.



DS Das idyllische Armoroad erforscht Ihr per Menü: Hier findet Ihr (fast) alles.



DS Auf hoher See erwarten Euch viele Quests, per Fischfang wird Geld gemacht.

Früher, da waren RPGs etwas für ganze Kerle – da wurde die Party selbst erstellt, da brütete man über Skill-Trees und beim Ausflug in den Dungeon lag stets Karo-Papier parat, damit man sich in den verschlungenen Gängen nicht verläuft. Genau diese Zeiten bringt seit ein paar Jahren Atlus' "Etrian Odyssey"-Reihe zurück und tritt den eindrucksvollen Beweis an, dass man für ein gutes RPG weder eine dekadente Automap noch komplexbeladene Helden oder androgyne Schurken und schon gar keine Render-Sequenzen braucht. Es gibt eine Stadt mit Herberge, Kneipe, Gemischtwarenhändler und anderen Anlaufstellen für angehende Helden. In der Nähe lockt ein Dungeon voller Geheimnisse, Gefahren und Artefakte.

Schritt für Schritt erkundet Eure fünfköpfige Truppe die 30 Stockwerke des Labyrinths aus der Ego-Perspektive. Verfärbt sich eine kleine Anzeige rot, dann wisst Ihr, dass ein rundenbasierter Kampf bevorsteht. Neben normalen Nieswurzen tummeln sich die fiesen F.O.E.s in den Stockwerken: Diese Monster sind stärker als reguläre Gegner und wischen mit einer unvorbereiteten Party locker den Boden auf – da Ihr sie aber seht, könnt Ihr sie umgehen.

Auf dem unteren Schirm zeichnet Ihr eine Karte mit: Zwar hält das Spiel automatisch jeden Eurer Schritte fest, allerdings kritzelt Ihr Wände, Schatztruhen, geheime Durchgänge, Fallgruben und andere wichtige Orte von Hand ein. Das sorgt für Motivation: Bei jedem Dungeon-Ausflug erkundet Ihr ein paar Meter mehr, durch Eure Kartografen-Tätigkeit habt Ihr das Gefühl, mit der Umgebung peu à peu vertrauter zu werden.

Während sich das zweite "Etrian Odyssey" noch ein wenig wie eine Mission-Disc zum Erstling anfühlte, bietet der dritte Teil eine Menge Neues: Ihr stapft nicht nur durch den Dungeon, Ihr fahrt auch zur See. Nach kurzer Spielzeit leiht man Euch ein Schiff und Ihr erforscht die Inselwelt rund um Armoroad. Dabei gilt es nicht nur Gefahren auszuweichen, eine Reise verlangt auch den entsprechenden Proviant. Zudem wurden sämtliche Charakterklassen der Vorgänger ausgetauscht: Im dritten Teil zieht Ihr u.a. als Gladiator, Ninja, Kampfmönch, Prinz oder Pirat ins Abenteuer. Durch die neuen Skills und die Umverteilung bekannter Techniken freuen sich Veteranen auf neue Herausforderungen.

Auch im dritten "Etrian Odyssey" ist der Anfang nicht leicht. Die Kämpfe sind hart, die Einnahmen zunächst mager und die Preise hoch. Aber Durchhalten lohnt sich: Holt Ihr Euch zuerst noch die ein oder andere blutige Nase, stellt sich – sobald Ihr die Grundzüge des Spiels verstanden und erste Erfolgserlebnisse vorzuweisen habt – ein gnadenloser Suchtfaktor ein. Der F.O.E. muss doch zu schaffen sein, und wenn man schon mal im Dungeon ist, dann könnte man doch noch ein paar Rohstoffe sammeln; und außerdem wollte man ja mal eine Figur in einer neuen Klasse erstellen... und ehe man sich versieht, ist eine weitere Stunde vorbei.

Kurzum: "Etrian Odyssey III" ist ein Spiel für Tüftler, für Forscher und klassische Abenteurer. Wer von seinen RPGs lieber an der Hand von Rendersequenz zu Rendersequenz geführt wird, der beißt sich hier die Zähne aus. Wer dagegen auf motivierendes Dungeon-Design, spielerische Freiheit und knackige Herausforderungen schwört, der gönnt sich das neue "Etrian Odyssey" und wird für den Rest des Jahres keine neuen Spiele mehr brauchen. *tn*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com

TEIL 1 – ABENTEUER AUS DER GRABBELKISTE

Ihr seid nicht sicher, ob "Etrian Odyssey III" das richtige Spiel für Euch ist? Durchaus verständlich: Werden doch viele Zocker, die zeitgenössische Light-RPGs gewohnt sind, ihre liebe Not mit Atlus' komplexem Dungeon-Abenteuer haben. Deswegen raten wir allen Unschlüssigen, besser vorher einmal in den ersten Teil der Reihe hineinzuschnuppern, bevor sie Teil 3 aus den USA importieren. Das erste "Etrian Odyssey" ist jenseits des Atlantiks rar, in Deutschland dagegen immer noch sehr gut zu bekommen: Das von Nintendo liebevoll lokalisierte und in überraschend großen Stückzahlen vertriebene Spiel erhält man bei Fachhändlern, Elektromärkten oder im Internet für etwa 10 Euro. Freilich fehlen in der ersten Episode viele der Features des hier getesteten dritten Teils, die Grundsubstanz und vor allem der Suchtfaktor sind aber annähernd gleich.



Entwickler	**Atlus, Japan**
Hersteller	**Atlus**
D-Termin	**nicht bekannt**

Unterstützt » **bis 5 Spieler, Text: englisch**

» komplett neue Charakterklassen
» neues Seefahrt-Element
fantastischer Yuzo-Koshiro-Soundtrack

SPIELSPASS

Singleplayer	**8 von 10**
Multiplayer	**8 von 10**
Grafik	**6 von 10**
Sound	**8 von 10**

86

FAZIT » Habt Ihr die hohen Einstiegshürden genommen, lässt Euch der grandiose Dungeon-Crawler mit Seefahrer-Bonus nicht mehr los.

Twinkle Queen

Wii **Beat'em-Up**



Wii Im 'Battle Royal'-Modus kämpft Ihr mit bis zu vier Spielern gleichzeitig – beachtet die Dame rechts, die auf Schlittschuhen über den Asphalt gleitet.



Wii Die Story der zwölf Charaktere wird in Standbildern erzählt. Um dieser folgen zu können, sollten Eure Japanisch-Kenntnisse über 'hai' hinausgehen.

Leicht bekleidete, mit Fuchsohren oder Fledermausflügeln ausgestattete Mädchen bewerfen sich mit kleinen, süßen Kätzchen oder Bananenschalen? In einem japanischen Beat'em-Up nichts Ungewöhnliches.

Bei "Twinkle Queen" treffen ausschließlich weibliche Charaktere aufeinander, die aus vier unterschiedlichen Manga- bzw. Anime-Universen stammen: Shukufuku no Campanella, Tayutama: Kiss on my Deity, Shin Koihime Musou und G Senjou no Maou. Vom typischen Schulmädchen bis hin zur Eiskunstläuferin geht das Charakterdesign der zwölf Kämpferinnen auch über die üblichen Anime-Klischees hinaus.

Die Modi-Auswahl fällt dagegen klassisch aus: Neben dem Story-Modus prügelt Ihr Euch durch eine Survival- und eine VS-Variante (Single oder Team-Battle) oder übt Eure Moves im Training. Zum Teil chaotisches, aber spaßiges Highlight ist der 'Battle Royal'-Modus, in dem Ihr mit bis zu vier Spielern gleichzeitig aufeinander losgeht. In der Story-Variante klappert Ihr im Zweier-Gespann eine Handvoll Kämpfe ab, die durch Standbilder miteinander verknüpft werden. Das Balancing geht in Ordnung, jeder Charakter kann auf ein knappes Dutzend Special Moves zurückgreifen. Beat'em-Up-Experten werden aufgrund der beschränkten Move- und Combo-Möglichkeiten wenig gefordert, Neulinge und Buttonklopfer freuen sich dafür über die Einsteigerfreundlichkeit. Optisch machen die Damen eine grobe und leicht schwammige 2D-Figur, die lahmen Hintergründe überzeugen ebenso wenig. Die Steuerung geht gut von der Hand, vor allem mit Classic- oder GameCube-Controller. *st*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com

Entwickler **MileStone, Japan**
Hersteller **MileStone**
D-Termin **nicht geplant**

Unterstützt » **4 Spieler,**
Spache: japanisch, Text: japanisch

» 12 ausschließlich weibliche Charaktere aus 4 unterschiedlichen Anime-Universen
» limitierte Move-Palette

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	71
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	5 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Solides, einsteigerfreundliches Beat'em-Up mit abgedrehtem Charakterdesign, Experten fühlen sich unterfordert.

Arc Rise Fantasia

Wii **Rollenspiel**

Bislang eher durch die passablen Taktik-RPGs der "Luminous Arc"-Reihe und das gelungene "Sands of Destruction" für DS bekannt, wagte sich das Tokioter Studio Imageepoch im letzten Jahr mit dem Rollenspiel "Arc Rise Fantasia" auf die Wii-Konsole. Ignition bietet das Fantasy-Epos nun inklusive unterirdischer englischer Sprecher als US-Fassung an. Das interessante Setting versetzt Euch ins Fantasyreich Fulsheim, wo mächtige Felsdrachen gejagt und als natürliche Atomreaktoren inklusive Kernschmelze-Gefahr genutzt werden. Ein solches Biest schmeißt den Protagonisten L'Arc, seines Zeichens unsympathischer Söldnersack, von seinem Luftschiff und in die Spielstory. Zusammen mit Prinz Alf und der naiv-kindischen Ryfia macht sich das Trio im Klischee auf, um in unzähligen Rundenkämpfen die Welt zu retten. Dabei teilen sich alle drei Partymitglieder einen AP-Balken, können ihre Kampfposition wechseln, Ketten-Combos ausführen oder 'Rogress'-Beschwörungsmonster herbeirufen. Um nicht lange um den Einheitsbrei herumzureden: Jedes Element der Spielmechanik funktioniert passabel, war so aber schon besser in anderen Rollenspielen japanischer Machart zu sehen. Zusammen mit den 08/15-Charakteren und der bunten, aber grobkörnigen Präsentation, die vor allem auf der Weltkarte mit PSone-Optik für Migräne sorgt, ist "Arc Rise Fantasia" nur etwas für wirklich enthusiastische Nippon-RPG-Fans, die in ihrer Begeisterung bis zur Schmerzgrenze und darüber hinausgehen. *mw*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



Wii Mein Feind, der Baum sieht rot. Im Märchenreich von Fulsheim wird selbst die Botanik rebellisch und lehnt sich gegen die veraltete Spielmechanik auf.



Wii Oben: plattes Standbild-Gelaber. Unten: Weltkarte von Anno dunnemals.

Entwickler **Imageepoch, Japan**
Hersteller **Ignition Entertainment**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **1 Spieler,**
Sprache: englisch, Text: englisch

» Taktik-Rundenkämpfe mit Aktionspunkten
» Ketten-Combo-System
» Beschwörungsmonster

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	63
Multiplayer	–	
Grafik	6 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Passabler, aber uninspirierter Japan-RPG-Standard, der an veralteter Grafik und schwachen Charakteren laboriert.

Indie Games für Schweizer

In der M! Games 10/2010 fragte Beat Kappert, weshalb Indie Games für Xbox 360 in der Schweiz nicht erhältlich seien. Eure Antwort war, dass Raphael Fiore bestätigte, dass sie auch dort zu kriegen sind. Wie er darauf kommt, weiß ich nicht – dem ist jedenfalls nicht so. Weder ich noch Bekannte von mir haben Zugriff auf Indie Games, trotz Gold-Accounts und korrekter Region.

Es erscheint die schon von Beat Kappert erwähnte Meldung, beim Versuch ein Spiel downzuloaden: ”Es tut uns leid. Dieses Angebot ist in Ihrer Region nicht gültig oder abgelaufen.” Es wäre wirklich toll, wenn Ihr in Erfahrung bringen können, ob und wann Indie Games in der Schweiz erhältlich sein werden.

Stefan Bee

Wir haben bei unserem Schweizer Ex-Kollegen Raphael nachgehakt, der sich nochmals durch seine Xboxen gewühlt hat. Das Ergebnis: Es geht tatsächlich nicht mit einem schweizerischen Benutzerkonto, mit einem deutschen Account in der Schweiz läuft's jedoch problemlos. Sind die Indie Games erst einmal heruntergeladen, lassen sie sich auch mit einem schweizerischen Profil spielen, weshalb es zu den Verwirrungen in der letzten Ausgabe kam. Ab wann Indie Games jedoch in der Schweiz angeboten werden, ist weiter ungewiss.

Mehr Information

Ich vermisse immer noch schmerzlich in Euren Wertungskästen eine genaue Angabe zu der UK-Version eines Spieletitels, die Aufschluss über eine deutsche Tonspur oder Untertitel beinhaltet. UK-Versionen sind günstiger, ungeschnitten, ohne großes USK-Logo und teils sogar mit deutscher Tonspur. Leider muss ich letztere Info immer erst umständlich im Netz suchen, was sich durch eine kleine Zeile in Eurem Wertungskasten prima ersetzen ließe. Auch bei allen anderen USK-Titeln wäre diese Angabe aufgrund der oben bereits genannten Vorteile sinnvoll.

Marcel Brieskorn

Dein Wunsch ist nachvollziehbar, aber nicht zuverlässig umzusetzen. Da wir entsprechende ausländische Versionen nur in Ausnahmefällen in die Finger bekommen, können wir die Richtigkeit der geforderten Sprachinformationen im Rahmen der monatlichen Heftproduktion nicht gewährleisten. Deshalb konzentrieren wir uns auf die hierzulande ohne Schwierigkeiten verfügbaren deutschen Versionen. Wer ohnehin im Ausland bestellt, sollte daher auch weiterhin den Händler seines Vertrauens zu solch spezifischen Produktdetails verhören.

Leser trifft Entwickler

Das Preview zu ”Star Wars: The Force Unleashed II” liest sich soweit ganz gut. Nur die Kritik, dass am Auto-Zielsystem noch gearbeitet werden müsste, kann ich beim besten Willen nicht nachvollziehen. Ich habe den ersten Teil lange und intensiv gespielt – eines der wenigen Spiele, bei denen ich alle Erfolge einheimsen konnte! Auch den Kamino-Demolevel auf der gamescom habe ich dreimal gespielt und das Zielsystem funktioniert im Vergleich zum ersten Teil – wo es teilweise tatsächlich ungenau war – einwandfrei und präzise.

Im Zusammenhang mit ”The Force Unleashed” möchte ich von einem kleinen, persönlichen Messehighlight berichten: Ich war am Freitagabend schon gemütlich auf dem Weg in Richtung Ausgang, als mir zwei Leute in LucasArts-Poloshirts aufgefallen sind. Das Gesicht des einen kam mir doch bekannt vor – es handelte sich um Cameron Suey und einen seiner Kollegen, beide sind Co-Produzenten von ”The Force Unleashed II”.

Also habe ich die beiden angesprochen und mich mit ihnen einige Zeit über die beiden ”TFU”-Titel unterhalten. Nette Typen, die mir fast mehr Fragen gestellt haben als ich Ihnen. Die beiden waren sehr an direktem Feedback durch Spieler interessiert – für sie einer der Hauptgründe, um persönlich nach Deutschland zu jetten, obwohl sie noch genug am fast fertigen Spiel zu tun gehabt hätten. Die Einstellung lobe ich mir! Sie wollten wissen, was mir gefiel und was nicht, sie erkundigten sich nach Kleinigkeiten, die man noch ausbügeln könnte.

Aber jede Geschichte hat eine Pointe, hier ist die von meiner: Ich habe sie natürlich auch gefragt, ob es stimmt, dass die Reihe zur Trilogie ausgebaut werden soll und

BITTE SCHREIBT AN:
leserpost@maniac.de
ODER:
Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10
86415 Mering

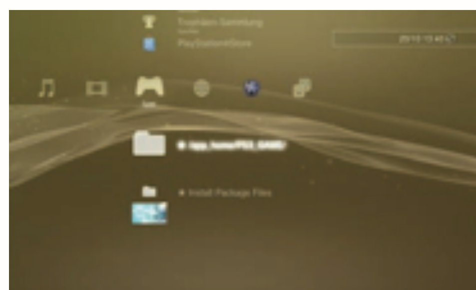
Frag Dr. M!



Ich bin ein großer Fan von ”Action Replay” und anderer Mogelsoftware, die auf den neuen Konsolen leider nicht mehr verfügbar ist. Nun habe ich gelesen, dass es für PS3-Spiele Mods gibt, mit denen sich Geheimnisse freischalten und Spiele modifizieren lassen. So soll es möglich sein, in ”Dead Rising 2” alle Waffen im Savehouse freizuschalten und die Autoschlösser zu deaktivieren. Für ”BioShock 2” scheint es einen God-Modus und Teleporterfunktion zu geben. Wie installiert man diese Mods?

Henry Schreiber

Tatsächlich schicken sich Technikbastler an, PS3-Spiele grafisch und inhaltlich zu manipulieren. Um Modifikationen (Mods) auf PS3 zu installieren, sind allerdings rechtlich bedenkliche Vorgehensweisen nötig: Der Spielebastler besorgt sich einen programmierbaren USB-Stick (ein sog. USB-Entwicklerboard) und bespielt es mit einer speziellen Software. Diese schaltet die PS3 in den Service-Modus, dann erscheinen zwei neue Funktionen in der X-Media-Bar (rechts oben): Nun lässt sich ein Backup-Manager installieren (rechts unten), mit dem man PS3-Spiele auf die interne oder eine USB-Festplatte kopieren und von dort aus starten kann. Auf dieser Festplatte lassen sich die Spieledaten manipulieren: Mod-Packs für PS3-Spiele ersetzen manche Dateien mit einer modifizierten Fassung und verändern so Spiellogik und Grafikelemente.



PS3 Im Entwickler-Modus erscheinen in der X-Media-Bar Funktionen zum Installieren von Software via USB-Stick.



PS3 Von Nachahmung wird abgeraten: Modder nutzen rechtlich bedenkliche Backuptools wie den ”Open Manager”.

INTERNET-ADRESSEN » www.youtube.com/watch?v=-2Exheb2PIQ

ob sie schon etwas zum dritten Teil sagen können. Sie übten sich natürlich vornehm in Zurückhaltung. Ich dachte mir nur, dass sie wohl einfach noch nichts sagen können oder dürfen. Was ich jedoch erst ein paar Tage später gelesen habe: Seit einigen Wochen ist bei LucasArts ein neuer Präsident tätig. Dieser hat durch seine teils radikalen Maßnahmen wohl für ziemlichen Unmut bei den Mitarbeitern gesorgt. Dann wurde mir auch klar, warum vor einiger Zeit Haden Blackman (Storywriter und Chefproduzent) scheinbar aus heiterem Himmel seinen Job bei LucasArts gekündigt hat oder gekündigt wurde. Schon seltsam, mitten in der Produktionshochphase eines neuen Blockbusters!

Das Ende vom Lied: Gerüchteweise soll neben diversen Projektstops bei LucasArts angeblich auch ein Großteil des "The Force Unleashed"-Teams auf die Straße gesetzt werden. Der wohl bereits beschlossene dritte Teil der Reihe steht angeblich auch auf der Kippe. Dann versteht man natürlich auch, warum Suey und sein Kollege nicht gerade begeistert von meiner Frage waren. Da Ihr ja fürs Preview anscheinend selbst bei LucasArts vor Ort wart: Wisst Ihr zu diesen Gerüchten und Entwicklungen im Studio eventuell ein wenig mehr?

Matthias

Solche Unterhaltungen sind schon immer spannend, auch wir plaudern gerne mit Entwicklern. Da wir jedoch nicht, wie Du vermutet hast, bei LucasArts vor Ort, sondern lediglich auf einer Präsentation in München waren, wissen wir auch nur das, was seit einigen Wochen durchs World Wide Web geistert: Rund 80 der etwa 250 Mitarbeiter sollen entlassen worden sein. Diesen Schritt begründet die Unternehmenssprecherin Emilie Hicks nebulös damit, dass die Teams den Bedürfnissen des Studios angepasst werden sollen. Wie die LA Times berichtet, soll hauptsächlich der Bereich Spielentwicklung vom Stellenabbau betroffen sein, Marketing und Vertrieb seien weitgehend unberührt. Insofern ist die Reaktion von Suey nachvollziehbar, wenngleich sich viele Entwickler generell zurückhaltend zeigen, sobald man sie nicht konkret zum aktuellen Projekt befragt.

Wo ist die Begeisterung?

› Seit der Gründung Eures Magazins schient Ihr mir eine kompetente Truppe zu sein, die Spaß am Spielen hat. Als Stammleser verloren habt Ihr mich erst, als Ihr Euch gegen eine DVD entschieden habt (...). Sporadisch kaufe ich mir die M! Games dennoch und freue mich über toll recherchierte und geschriebene Extras. Als ich aber Eure letzte Ausgabe las, begann ich mir Sorgen zu machen: In letzter Zeit gab es einige wirklich tolle und interessante Spiele für alle möglichen Systeme. Ihr habt diese zwar entsprechend gut bewertet, doch wenn ich mir Eure Tests im Detail betrachte, fehlt mir – so blöd es klingen mag – die Freude!

Michael beginnt fast zu weinen, weil er "Metroid: Other M" nicht checkt, Max ist enttäuscht, weil für ihn "Castlevania: Lords of Shadow" nicht mehr so hypergenial ist wie damals, als er es als Achtjähriger auf dem SNES gezockt hat. Oliver fühlt sich bei "Halo: Reach" eine Konsolengeneration zurückversetzt und weil offensichtlich kein Experte für Rennspiele in der Redaktion ist, bekommt ein grenzgeniales, nahezu fehlerfreies Spiel wie "Formel 1 2010" ein "Gut", 85% und Grafiknote 7!

Absolut nicht steril wirkende, in verschiedene Lichtstimmungen getauchte und perfekt nachge-

MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

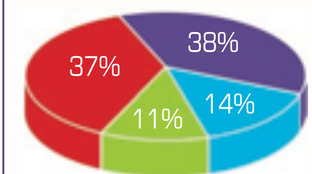
Was erwartet Ihr vom Abo-Cover der M! Games?

A Gleiches Motiv wie am Kiosk – nur ohne Texte.

B Ich will dieselbe Version wie am Kiosk – inklusive Texte.

C Ich möchte ein anderes Motiv als am Kiosk – aber mit inhaltlichem Bezug.

D Hauptsache das Motiv ist klasse – der Bezug zum Inhalt ist mir dabei egal.











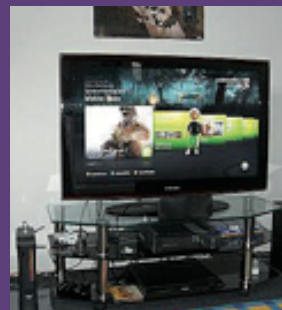
Wie Ihr sicherlich vernommen habt, gibt Adventure-Urgestein Guybrush Threepwood im kommenden "Star Wars: The Force Unleashed II" ein kleines Gastspiel. Ich war ob dieser Nachricht ebenso überrascht wie Ihr, muss Euch aber mitteilen, dass dieser Trend erst am Anfang steht. Wie mir seriöse Quellen bestätigen konnten, wird es in nächster Zeit häufiger zu solchen, auf den ersten Blick unpassend wirkenden Crossovers kommen. Ich möchte Euch exklusiv diese eigentlich noch streng geheimen Informationen zur Verfügung stellen und habe keine Mühen gescheut, um als Beweis erste Screenshots zu erhaschen – Viele Grüße, Thomas Wirth

Zockerbude des Monats

Stefan Seel hat zwar nicht die Zeit, all die Games zu spielen, die er sammelt. Dafür deckt er sich vorzugsweise mit fein aufgemachten Sammlerauflagen ein – zu sehen in der Zockerbude des Monats.

Stefan Seel sammelt leidenschaftlich gerne Videospiele, vor allem liebt er limitierte Auflagen und Collector's Editionen. Zwei besonders schicke Vertreter dieser Gattung stehen in Form der White- und der selteneren Black-Edition von Ubisofts "Assassin's Creed II" in seiner Vitrine. Weitere Sammlerstücke hat der 27-jährige mit den beiden edlen "BioShock"-Boxen sowie einer Limited Edition zu "Final Fantasy XIII" oder der üppigen Prestige Edition von "Call of Duty: Modern Warfare 2" inklusive Nachtsichtgerät zu bieten.

Exotischer wird's dank der japanischen Sammleredition von "Resident Evil 5". Stefans Highlights sind jedoch die "Modern Warfare 2"-Xbox 360 und eine weiße PlayStation 3 im "Yakuza 3"-Design, die streng limitiert und exklusiv in Japan erhältlich war.









Neben zahlreichen Sammlerboxen von Videospielen mag Stefan auch Filme, die er geschickt zwischen seinen Konsolen platziert.

Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen?
Schnappt Euch eine Digi-Cam und schickt Fotos von Euch und Eurer Sammlung an leserpost@maniac.de!

bildete Kurse mit animiertem Publikum, auf denen wunderschön modellierte Boliden in einem Affenzahn durch konkurrenzlos echt wirkenden Regen rasen – das rechtfertigt doch immerhin eine knapp überdurchschnittliche Grafikwertung. Wahrscheinlich hebt Ihr Euch die besseren Grafiknoten für "Gran Turismo 5" auf!

Im für mich derzeit besten Konkurrenzmagazin bekamen sich die Redakteure kaum mehr ein vor lauter Freude über genannte Spiele. Natürlich werden auch dort Schwachpunkte beim Namen genannt, aber man merkt ihnen richtig den Spaß an, den solche Topspiele nun mal machen sollten.

Erinnert Euch zurück, als die Video Games von der MAN!AC abgelöst wurde. Schon häufiger wurden altgediente, zu emotionslose Zeitschriften abgestraft und von enthusiastischen neuen Magazinen abgelöst. Liebe M! Games: Lasst es nicht so weit kommen – freut Euch doch!

Thomas Köck

Die inflationärste Verwendung von Superlativen in Texten halten wir für wenig hilfreich oder informativ. Da wir über die Jahre haufenweise Spiele zu Gesicht bekommen, ist es zudem schwierig, angesichts des Einheitsbreis, so gut er auch gemacht sein mag, wirkliche Begeisterung zu empfinden. Dafür erleichtert es aber die Einschätzung der Produktqualität enorm. Dass es bei wirklich genialen oder außergewöhnlichen Spielen auch bei uns zu Begeisterungsstürmen kommt, beweisen Spiele wie "Metal Gear Solid: Peace Walker" oder "Kirby's Epic Yarn".

ERRATA

Errata: Das gar nicht mal so gute Download-Musikspiel für Xbox 360 heißt "Dance! It's your Stage" und nicht "Dance! It's your Move" (S.86).

Errata: "Tumble ist ein Download-Spiel für PS3, weshalb der abgebildete Screenshot ebenfalls von dieser Konsole stammt (S.87); das Gleiche gilt für "Top Gun".

Errata: Wehe, wenn Adobe InDesign spinnt: Auf Seite 97 hat unser Layout-Programm auf dem Weg zur Druckerei eigenmächtig die Überschrift beschnitten – in der geprüften Vorlage war noch alles in Ordnung.

Errata: Auf Seite 34 verspricht die Liste "Yakuza 4" für Xbox 360. Blödsinn, es kommt nur für PS3.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Michael Herde (mh), Tobias Kujawa (tk)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Thomas Nickel (tn), Stefan Stöckmann (st), Behrang Ghassemi (bg), Gideon Gottfried (gg), Andreas Müller (am), Ulrich von Löhneysen (lö), Craig Grannell (gr)

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845
E-Mail: abo@maniac.de
www.maniac.de oder Seite 102

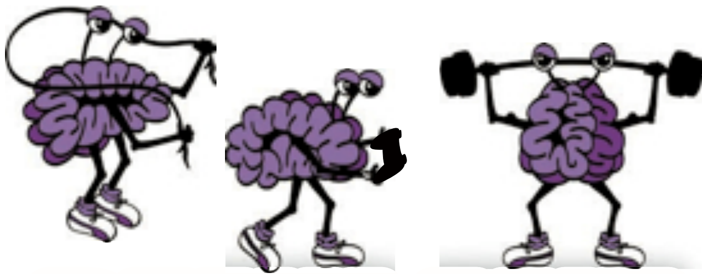
NACHBESTELLUNG
nur auf www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Namco-Bandai

Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2010

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG



DENK M!T

Eure Daddelfinger brauchen eine Pause? Wir präsentieren Euch Rätsel für Querdenker, Suchspiele und andere Aufgaben für Eure grauen Zellen!

Schau genau!

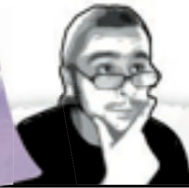
Finde die fünf Fehler, die wir im unteren Bild versteckt haben!



Actraiser 2 • SNES • 1994



Dem Schmid sein Rätsel







Welches Spiel ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf: Diesmal suchen wir den Namen eines Spiels.

Wenn Ihr wisst, welchen Titel unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 23. November eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de – die Auflösung findet Ihr wie gewohnt im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen, gebt also bitte Euer Wunschsystem mit an.

Leibgericht gesucht!



Regeln: Welcher Körperteil gehört zu welchem Untoten? Findet heraus, aus welchen Spielen wir die einzelnen Teile entnommen haben. Damit Ihr es nicht ganz so schwer habt, sind teilweise lediglich die Untertitel gesucht. Die umrahmten Kästchen ergeben von oben nach unten gelesen das Leibgericht eines jeden Untoten. Beachtet dabei bitte, dass wir mit Angaben wie 'linker Arm' von Eurem Blick auf den Charakter ausgehen.

Kopf: RESIDENT EVIL

☐☐☐☐☐☐

Rumpf:

☐☐☐☐☐☐☐

Linkes Bein: SUPER

☐☐☐☐☐☐ ☐ ☐☐☐☐☐☐

Rechter Arm:

☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐

Rechtes Bein:

☐☐☐☐☐☐☐

Linker Arm: CASTLEVANIA

☐☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐

LÖSUNG:

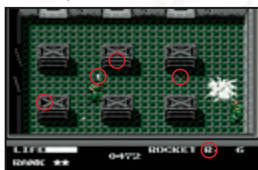
☐☐☐☐☐☐

Auflösung von Ausgabe 11/10

Dem Schmid sein Rätsel



Schau genau!



Feature gesucht!

Kopf: **BOOGERMAN**
Torso: **DONALD DUCK**
R. Arm: **EARTHWORM JIM**
L. Arm: **SAGAT**
L. Bein: **CODY**
R. Bein: **SAMUS ARAN**

LÖSUNG: **EDITOR**

Lösung (im Uhrzeigersinn): Lost Odyssey, Lost: Via Domus, Lost Planet, Lost Vikings

GUTEN MORGEN, VIETNAM!

Durchlebt mit Activision den Kalten Krieg:

1x "Call of Duty: Black Ops" Prestige Edition (360) + Tasse + T-Shirt + Notizbuch

1x "Call of Duty: Black Ops" Hardened Edition (PS3) + Tasse + T-Shirt + Notizbuch

6x Tasse + T-Shirt + Notizbuch



Beantwortet folgende Frage:

Wie heißt der Lead Animator von "Call of Duty: Black Ops"?
A: Adam Rosas
B: Josh Olin
C: Jimmy Zielinski

Stichwort: Dschungelkampf

Wichtig: Legt eine Kopie Eures Personalausweises bei, da für diesen Preis ein Altersnachweis 'ab 18' erforderlich ist.

LIZENZ ZUM SPIELEN

Activision lässt 007-Fans jubeln:

1x "GoldenEye 007" Special Edition (Wii) + 007 Complete DVD Edition

2x "GoldenEye 007" Special Edition (Wii)



Wie lautet die Antwort auf folgende Frage:

Auf welcher Konsole gab es das Spiel "GoldenEye" zuerst?
A: PlayStation
B: Saturn
C: Nintendo 64

Stichwort: Bond

HIGH-SPEED-ACTION

Sega versetzt Euch in einen Geschwindigkeitsrausch:

1x "Vanquish" Lenticular-Edition (PS3), signiert von Atsushi Inaba + Figur + Poster

1x "Vanquish" Lenticular-Edition (360) + Figur + Poster, signiert von Atsushi Inaba

1x "Vanquish" Lenticular-Edition (PS3) + Figur + Poster, signiert von Atsushi Inaba



Schreibt uns die Antwort auf diese Frage:

Nach welchem Genussmittel ist Sam süchtig?
A: Schokolade
B: Gummibärchen mit Erdbeergeschmack
C: Zigaretten

Stichwort: Sam   Wichtig: Legt eine Kopie Eures Personalausweises bei, da für diesen Preis ein Altersnachweis 'ab 18' erforderlich ist.

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 8. Dezember 2010.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

HEXENKÜCHE

Passend zu Halloween erzählen wir die Geschichte des gruseligen C64-Klassikers, der "Defender" und Jump'n'Run-Ideen verknüpfte.

System: **C64**
Hersteller: **Palace Software**
Jahr: **1985**

Während der 1980er-Jahre landete die britische Spieleschmiede Palace Software eine Reihe von Hits auf 8-Bit-Heimcomputern. Obwohl wahrscheinlich die beiden "Barbarian"-Hack'n'Slash-Prügeleien am bekanntesten sind (und in Deutschland immer noch auf dem Index schlummern), feierte Palace seinen ersten namhaften Erfolg mit "Hexenküche": Das bockschwere Spiel für den C64 (und später Spectrum sowie Schneider CPC) mischte geschickt Baller-Action im "Defender"-Stil mit klassischen 8-Bit-Hüpfeinlagen.

"Palace hielt damals die Rechte am Film 'Halloween'", erinnert sich "Hexenküche"-Designer Steve Brown. Laut ihm bestand die ursprüngliche Planung darin, auf ein langweiliges "Evil Dead"-Spiel eine weitere Umsetzung eines Horrorfilms folgen zu lassen. Das entsprach der Vision des Firmen-Mitgründers Pete Stone, der Videospiele als eine Art 'Erweiterung' von Filmen auffasste. "Aber für mich klang das wie ein unsinniges Konzept, und nichts vom dem, was ich ausprobierte, wollte vernünftig funktionieren. Deshalb verwarfen wir die Idee wieder." Doch die Thematik des Halloween-Fests an sich (anstelle des danach benannten Horrorfilms) brachte das Gehirn des Designers auf Touren. "Ich kam ins Grübeln über Kürbisse und Hexen und der Name 'Cauldron' (so lautet der englische Originaltitel von "Hexenküche") fiel mir einfach so während einer Zugreise ein", erinnert sich Steve. "Als ich nach Hause kam, skizzierte ich ein paar Motive und schlug meine Idee über ein Spiel mit einer Hexe auf ihrem Besen vor – und Pete sagte ja."

Der Programmierer Richard Leinfellner erinnert sich daran, dass das ursprüngliche Spielkonzept schnell weiterentwickelt wurde und dessen zweigeteilte Natur aus einer einfachen Frage entstand: "Wir waren soweit, dass die Hexe flott über den Bildschirm flog. Da fragte Steve plötzlich, warum es eigentlich zwei Hauptarten von Arcade-Spielen gab – seitlich scrollende Shoot'em-Ups wie 'Scramble' und Jump'n'Runs wie 'Manic Miner' – und ob man sie womöglich kombinieren könnte. Ich antwortete, dass es keine technischen Gründe gäbe, die gegen eine solche Mischung sprechen würden. Also änderten wir unsere Entwicklung entsprechend und 'Hexenküche' erblickte das Licht der Welt."

Die Spielmodi und Aufgaben unterschieden sich je nachdem, ob die Hexe auf der Oberfläche oder im Untergrund unterwegs war. Unter freiem Himmel flitzte sie mit ihrem fliegenden Besen herum und schoss Feinde aus der Luft. Mit etwas Vorsicht konnte sie auch landen, um zusätzliche Magiekraft aufzunehmen oder Schlüssel zu sammeln. Über Ersteres sagt Richard, dass es hinzugefügt wurde, "damit es einen Grund gab, regelmäßig zu landen – bei unendlicher Feuerkraft wäre das nicht nötig gewesen." Mit den Schlüsseln öffnete die Hexe unterirdische Höhlen, in denen es vor gruseligen Kreaturen nur so wimmelte.

Im Lauf der Zeit arbeitete Steve hart am Grafikdesign und der Story des Spiels. Letztlich war es die Aufgabe der Hexe, sechs Zutaten im Untergrund aufzuspüren, die für einen Zauberspruch notwendig waren, mit dem der 'Pumpking' besiegt werden konnte. "Jedes Spiel braucht eine hübsche Optik und ein interessantes Konzept. Daran macht man den Spielverlauf fest und fesselt den Zocker", erklärt Steve. "Bei 'Hexenküche' hatte ich das Aussehen des Spiels von Anfang an so geplant. Die Hexe entspricht meiner 'klassischen' Vorstellung, die wahrscheinlich von meinen Kindheitserinnerungen an Disneys Schneewittchen beeinflusst wurde." Zur Aufteilung des Spiels in zwei unterschiedliche Segmente sagt Steve, dass dies auch ein Versuch war, "Hexenküche" von der Konkurrenz in einem zunehmend überfüllten Sortiment abzugrenzen: "Ich möchte Werke schaffen, die originell sind. Ich denke, dass die Menschen das zu schätzen wissen, egal ob es sich um ein Videospiel, ein Buch, einen Film oder eine Fernsehsendung handelt. Deshalb war es eine gute Idee, in "Hexenküche" Flug- und Hüpf-Aspekte zu kombinieren."



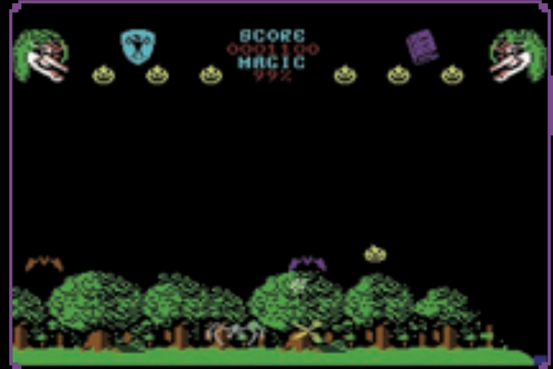


STECKBRIEF

Name: Richard Leinfellner
Alter: 46
Damals: Programmierer von "Hexenküche"
Heute: CEO von Babel Media

DA HÜPFT DER KÜRBIS

1986 erhielt "Hexenküche" mit "Der Kürbis schlägt zurück" einen Nachfolger: Dort schlüpft Ihr in die Rolle der namensgebenden Frucht, die hüpfend auf Rache sinnt. Das Spielziel besteht darin, die Behausung der Hexe zu erkunden und sechs magische Gegenstände aufzuspüren, mit deren Hilfe Ihr die Herrschaft der alten Vettel zu beenden trachtet. Die wurde nämlich zur Hexenkönigin, nachdem sie im Vorgänger den Kürbis besiegte, und residiert nun in einem gewaltigen Schloss. "Ich hasse es, mich zu wiederholen, und versuche immer, originelle Ideen zu finden", erinnert sich Steve zur Entstehensgeschichte. "Ich fand, dass die Kürbisse am Ende von 'Hexenküche' cool aussahen, und so war es – mit der Hilfe von ein paar Dosen Bier – ein Leichtes, das Konzept von 'Der Kürbis schlägt zurück' zu entwickeln. Die anderen zweifelten aber an der Sinnhaftigkeit, einen stets hüpfenden Kürbis zu spielen. Und um das Schloss der Hexe in den Speicher des C64 zu stopfen, mussten wir die Maschine bis ans Limit treiben."



C64 Hat sich Miyamoto-san vom Kürbis inspirieren lassen? Lange vor Warios Debüt wechselt Ihr bereits in "Hexenküche 2" die Seiten.



C64 Die Türen öffnen den Zugang zum unterirdischen Jump'n'Run-Teil von "Hexenküche" – aber nur, wenn Ihr bei den Rundflügen die passenden Schlüssel gefunden habt.



C64 Das große Finale: Die Hexe fordert den Pumpking zum Duell und gewinnt – wofür sich der Kürbis im Nachfolger revanchieren will.

Die große Zahl an Charakteren und Umgebungen sorgte dafür, dass "Hexenküche" aus Programmierersicht eine Herausforderung wurde und Richard viel mehr beanspruchte als das Vogelperspektiven-Labyrinthspiel "Evil Dead". "Die größte Hürde war, dass ich eigentlich nur 256 Bildelemente auf einmal zur Verfügung hatte – 'Hexenküche' benötigte aber mehr. Deshalb entwickelte ich ein eigenes System, das die Nutzung von 764 'virtuellen' Blöcken erlaubte, die bei Bedarf ausgetauscht wurden. Dazu kam ein Editor, um die Levels zu gestalten – was übrigens schwieriger war, als das fertige Abenteuer zu spielen", scherzt er. "Außerdem schrieb ich eine eigene CPM/Z80-Kompilierungsumgebung und baute eine Debugging-Hardware, da es keine vernünftigen Entwicklerwerkzeuge gab."

Die Veröffentlichung von "Hexenküche" wurde 1985 von Kritikerlob und kommerziellem Erfolg begleitet, nur ein Aspekt fiel negativ auf – die extreme Schwierigkeit. Das Abenteuer zu beenden, war mehr als nur knifflig – man brauchte fast masochistische Neigungen, um nicht durchzudrehen. "Das ist meine Schuld", gibt Steve zu. "Ich hätte das Spiel wohl komplett austesten sollen, statt nur die einzelnen Teile auszuprobieren." *gr/us*

Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Tobias vs. Holger

Während sich Matthias auf Mallorca bei einer entspannten Partie "PES 2011" die Sonne auf den Pelz scheinen ließ, wagten sich Praktikant Stefan und Volontär Tobias zum "FIFA 11"-Medienturnier nach München. Für den Titel reichte es leider nicht, Tobias kam aber immerhin ins Viertelfinale, wo er den FC Chelsea nach einer furiosen Aufholjagd mit zehn Mann ins Elfmeterschießen führte und dort 1:0 verlor. Als Trostpreis gab es immerhin ein neues Bayern-Trikot für Tobias' Sammlung, natürlich mit Unterschrift von Holger Badstuber, der als Stargast anwesend war und sein Können auf dem virtuellen Rasen gegen die gesamte EA-Crew unter Beweis stellte.



Stefan zeigt Bein

"Schau, ich ritze meine Leidenschaft in meine Haut!" Getreu dem Spruch unseres Ex-Kollegen Raphael 'Flowa Powa' Fiore trägt auch Praktikant Stefan sein Hobby stets bei sich. Die erste große Liebe war weg, da beschloss er: "Videospiele werden mir ewig treu bleiben." Das Motiv war schnell gefunden: der 1-Up-Pilz aus "Super Mario Bros.". Der steht nicht nur für seine ersten Erfahrungen mit dem Medium, sondern auch für ein neues Leben. Ein paar Jahre später folgte Pac-Man, der eigentlich als 2D-Variante geplant war, die Tätowiererin fand den ursprünglichen Pac-Man allerdings zu mickrig. Nach kurzer Google-Recherche wurde es dann der Comic-Pac-Man. Ein "Shadow of the Colossus-Motiv" soll folgen...



Sonic ist überall

Im September war Nippon-Fan Matthias auf großer Japan-Reise. Jetzt trudeln seine Mitbringsel eines nach dem anderen im manischen Monat ein. Passend zum "Sonic 4"-Test in dieser Ausgabe, servieren wir Euch hier zwei Kuriositäten rund um den blauen Blitz.

Bei seinem Ausflug nach Sega Joypolis – eine Mischung aus Vergnügungspark und Spielhalle – holte sich Matthias an jeder (der für Kinder gedachten) Stempelstationen brav einen bunten Abdruck der Spiele-Helden ab: Sonic, Tails, Knuckles, Amy und Shadow. Zum Abschluss gab es diesen leckeren, knapp 10 Euro 'günstigen' Schokokuchen im Zeichen des Sega-Maskottchens.





Très ünfair!



Als der deutsche "PES"-Champ Dennis Winkler bei der virtuellen WM (siehe News-Meldung auf Seite 23) dem Franzosen 'Quaker' (rechts im Bild) unterlag, erwies er sich als fairer Verlierer: Obwohl ihn sein Gegner während des Matches ebenso grundlos wie aggressiv angeschrien hatte, gratulierte er dem Franzosen zum (verdienten) Sieg. Leider gab es in Semifinale und Endspiel ein Wiedersehen mit dem unsportlichen Schreihals 'Quaker': Der war mittlerweile ausgeschieden und feuerte seinen Trainingskameraden, den späteren Turniersieger Christopher aus Portugal, ebenso 'sympathisch' an, wie er sich zuvor bei den eigenen Matches benommen hatte – mit Gebrüll, störendem Lärm und höhnischem Klatschen bei jeder vergebenen Chance des Gegners. Schade, dass Konami nicht energischer gegen solch unsportliches Verhalten vorging...

Videospiel-Wissen, das niemand braucht:
1978 wurde ein Protein entdeckt, das eine zentrale Rolle bei der Embryonalentwicklung von Fruchtfliegen einnimmt. Der Ausfall dieses Proteins führt dazu, dass die Embryonen mit kleinen Zähnchen umhüllt werden. Die Entdecker fühlten sich an einen Igel erinnert und tauften es auf den Namen 'Hedgehog'. Der Wissenschaftler Bob Riddle entdeckte später ein entsprechendes Protein bei Säugetieren, das beispielsweise die Anordnung der Gliedmaßen steuert. Herr Riddle war scheinbar ein Videospieler – denn für die Bezeichnung des Proteins bediente er sich bei Segas Maskottchen: Er taufte es auf den Namen 'Sonic Hedgehog Protein'.



VORSCHAU

Die nächste M! Games-Ausgabe **01/2011** erscheint am Freitag, den **26. November.**



- **Assassin's Creed: Brotherhood**
- **Call of Duty: Black Ops**
- **Donkey Kong Country Returns**
- **Dead Space 2**
- **Gran Turismo 5 – jetzt wirklich!**

Außerdem » Micky Epic, GoldenEye 007, Majin, Star Wars: Force Unleashed II, Need for Speed, Golden Sun

